

GRATIS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
SUPER JUEGOS
Nº 66 ● OCTUBRE 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
NOVEDADES
CRASH BANDICOOT 2
GOLDEN EYE
CLOCK TOWER
LAST BRONX
TIME CRISIS
50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS
SUPER LISTA DE
EXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS
REGALAMOS...
20 LYLAT WARS
15 RAPID RACER
5 NINTENDO 64
3 PLAYSTATION
y mucho más...
STREET FIGHTER EX
plus α
MARVEL SUPER HEROES
マーヴル・スーパーヒーローズ
Capcom
vuelve a la carga
con los dos mejores
Beat'em up del momento
00066
8 420565 037006



concurso Rapid Racer

Sony C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los jugosos lotes de RAPID RACER que sorteamos debes responder a la pregunta que figura en el cupón y enviarlo con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Octubre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO RAPID RACER».



PREMIOS

3 LOTES DE 1 CONSOLA, 1 RAPID RACER y 1 MANDO ANALOGICO
12 LOTES DE 1 RAPID RACER y 1 MANDO ANALOGICO





PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment.
Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation Japón ®.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

SUMARIO

OCTUBRE 1997

66



El gran salto evolutivo de **STREET FIGHTER**, una de las sagas de lucha más importante de todos los tiempos, merecía, sin lugar a dudas, ser nuestro tema central de portada en este número 66 de **SUPER JUEGOS**. Capcom se ha superado una vez más a sí misma y ha conseguido dar a este mítico título un aspecto impecable sin perder ni un ápice de su espíritu y jugabilidad. En un reportaje sobre esta compañía analizamos sus próximas novedades. Además, con este número os regalamos **SUPER TRUCOS**, un libro especial con guías y truquillos de los juegos más interesantes de los últimos tiempos.

EN PORTADA

SUPER NUEVO



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünnmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



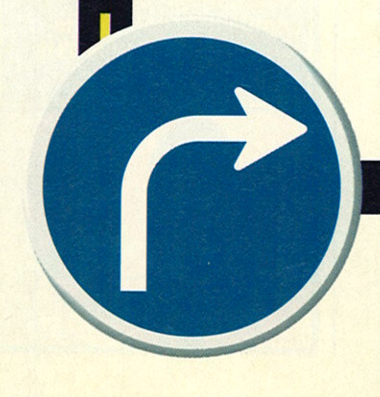
corre, cor

Es inevitable. Siempre hay alguna compañía, Psygnosis en este caso, empeñada en que hagamos el ridículo más espantoso... y fuera de la redacción.



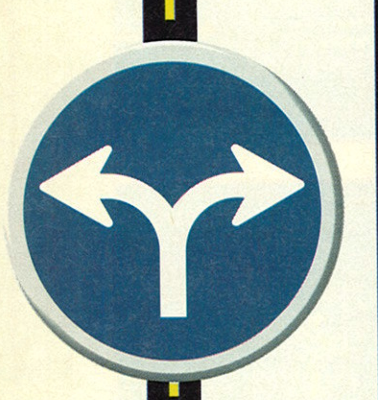


Con motivo de la presentación del juego F1'97, **Psygnosis** nos invitó a pasar un día en las carreras y a demostrar nuestra ineptitud, esta vez al volante, corriendo sobre las pistas del circuito del **Jarama**. Tras este evento los redactores de esta revista son conocidos en el mundillo como los «comeconos». En la foto superior **The Scope**, al que la organización le dejó correr de esta guisa al creer que su cabeza era el casco. A la izquierda **R. Dreamer** y abajo **Asikitanga**, campeón en la modalidad «Pérdida de Acéite».





re... que te pillooo

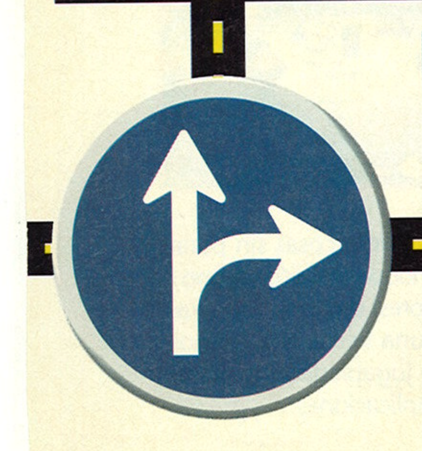






Se competia con un kart, un Opel Corsa y un veloz Fórmula Ford. En la foto de la izquierda veis la entrada en boxes de ***Pablo «Lawnmowerman» Crespo*** de ***Mall Soft*** a bordo del otrora Fórmula (ahora tractor) que, entre abucheos de grupos ecologistas, demostró sus grandes facultades como jardinero. Convirtió los aledaños del circuito en un desierto y dejó a una familia de mapaches sin hogar, piernas ni cabeza.

T***he Scope*** lo hizo un poco mejor que ***R. Dreamer***, al que se le retiró el carné y la extra de Navidad para cubrir los múltiples destrozos ocasionados por su curiosa forma de pilotar. ***The Scope*** por lo menos respetó la Ley de la Gravedad y algún cono.

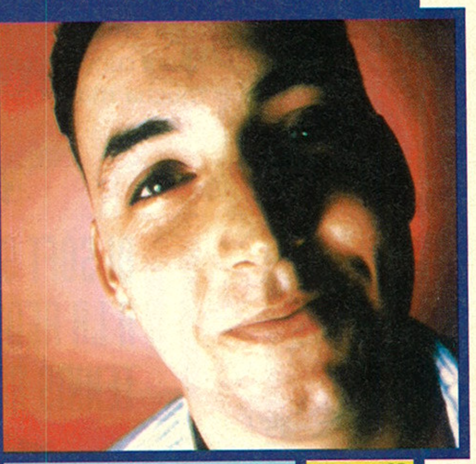




QUIEN NO MAMA, LLORA

EDITORIAL

No pretendemos tirarnos flores, ni mucho menos entablar una especie de competición sobre quién sabe más de esto. Sólo quiero, desde esta especie de atalaya que es un editorial, expresar mi malestar ante situaciones que llevan a la desinformación de los usuarios de videojuegos. Está claro que España, en cuanto a ventas, está bastante detrás que otros mercados europeos, pero en cuanto a nivel de conocimiento y preparación de los lectores estamos al máximo nivel, y a eso creo que, modestamente, hemos contribuído algunos. Sólo hay que leer las cartas que llegan a nuestra redacción para observar una preparación y experiencia más que sobrada. Por eso me duelen los ojos al leer en alguna publicación del sector cómo se desinforma hablando de juegos tan importantes como FINAL FANTASY VII, mostrando una falta de preparación absoluta. Si no has «mamado» lo que escribes, no lo hagas, y así nunca tendrás que llorar.



LA INFLUENCIA QUE UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS ES CAPAZ DE GENERAR, PUEDE HACER QUE MUCHOS LECTORES, ANTE INFORMACIONES NO VERACES, LAS CONSIDEREN REALES. UNA REVISTA DE MEDICINA LA DEBEN ESCRIBIR MEDICOS, NO ENFERMERAS.

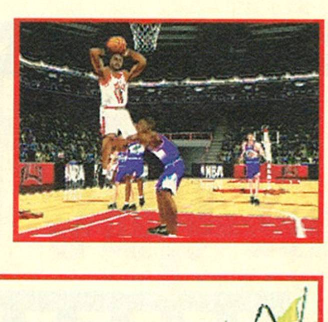
EL MISTER

NOTICIAS

ELECTRONIC ARTS INICIA EL GRAN ASALTO

Electronic Arts está preparando una verdadera avalancha de juegos para ***PlayStation*, *Saturn*** y ***Nintendo 64*** de cara a la próxima campaña navideña y los meses inmediatamente posteriores. Para los 32 *bits* de **Sega** y **Sony** llegarán el divertidísimo juego de plataformas **CROC** y los programas deportivos marca de la casa: **PGA'98, NBA LIVE'98, MADDEN NFL'98** y **NHL'98**. Sólo para ***PlayStation*** tendremos **AUTO DESTRUCT**, un *shoot´em-up* motorizado al estilo TWISTED METAL, y **NUCLEAR STRIKE**, la segunda entrega de la saga STRIKE para esta consola que ahora contará con más vehículos y mucha más velocidad. También para esta consola (no se descarta una versión para ***Saturn***) tendremos el mítico **NASCAR** que, a primera vista, es una versión más perfeccionada del MARIO ANDRETTI RACING. Por último, para ***Saturn*, *PlayStation*** y ***Nintendo 64*, FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98**, una secuela del que para muchos es el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.



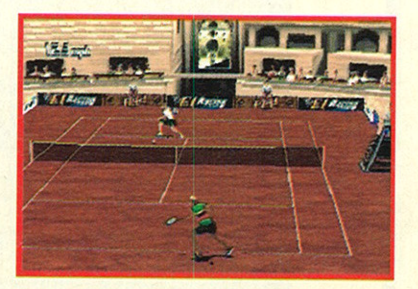




COMPAÑÍAS

UBI SOFT SUBE A LA RED CON TENNIS ARENA

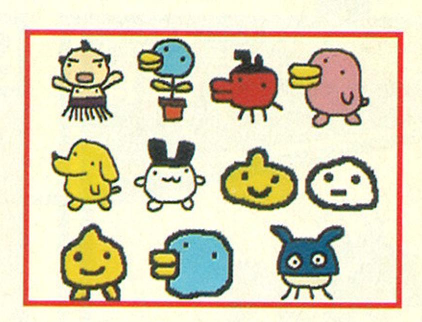
Los aficionados a los simuladores de tenis tendrán en **TENNIS ARENA** para ***PlayStation*** una excelente opción para demostrar sus dotes con la raqueta. Este programa de **Ubi Soft** y **Smartdog** tiene una excelente factura gráfica y técnica, gran cantidad de personajes, todas las superficies, varios torneos diferentes y una opción para cuatro jugadores simultáneos con *Multitap*. Además, añade nuevos ingredientes al género al incluir un sistema de puntos en función de la categoría de los rivales.



OCIO

TAMAGOTCHI AMPLIA SU FAMILIA CON OCHO NUEVAS CRIATURAS

Aprovechando el éxito cosechado por los **Tamagotchi** en nuestro país, **Bandai** presentará en breve una nueva serie de mascotas virtuales compuesta por ocho **Tamagotchis** diferentes. También se van a aumentar el número de colores a nada menos que 16 tonalidades distintas. Según otra información facilitada por la compañía, las ventas de la primera versión del **Tamagotchi** en nuestro país han sobrepasado ya las 500.000 unidades.



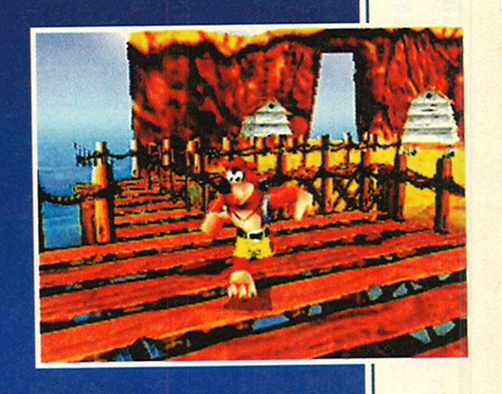
COMPAÑÍAS

KONAMI VUELVE DISPUESTA A DAR EL GOLPE

Se llama **POY POY** y es uno de los programas más divertidos y sencillote del año. Aunque la mecánica es distinta, tiene cierto parecido al BOMBERMAN porque aquí de lo que se trata es de jorobar al contrario lanzándole cosas sin parar. Tanto su modo versus (para uno o más jugadores) como su modo arcade son una verdadera demostración de jugabilidad sin demasiadas complicaciones.



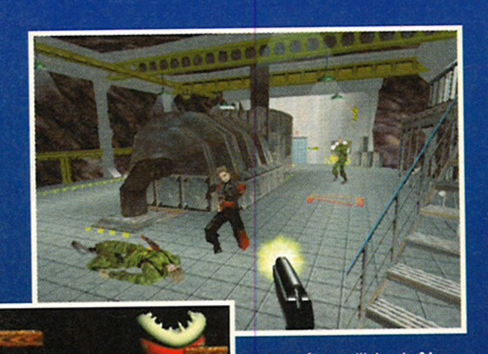
Nintendo anuncia su plan de lanzamientos navideños



Nintendo España es noticia por un montón de motivos. Por un lado están sus habituales promociones entre las que destacan, por su importancia, la apertura el próximo día 11 de octubre (hasta el 4 de Enero) del *Show Room* donde podréis probar todas sus últimas novedades. Por otro, en octubre comenzará la promoción **«Código 64: Llama y gana»** con la que podréis ganar importantes premios como talones de 64.000 pesetas o mandos de colores para *Nintendo 64*.
En lo que se refiere a juegos, **Nintendo España** acaba de facilitarnos la lista de futuros lanzamientos para las consolas *Game Boy* y *Nintendo 64*. Para la portátil llegarán **DONKEY KONG LAND 3, TETRIS PLUS, 007 JAMES BOND** y **HERCULES**. Para *Nintendo 64* y ya incluyendo los títulos estrella de estas navidades, **GOLDEN EYE, BOMBERMAN 64, MISCHIEF MAKERS** y **DIDDY KONG RACING**. Por cierto, con el juego **GOLDEN EYE** podréis conseguir un extraordinario libro de misiones con la totalidad de los textos de pantalla traducidos al castellano.



DIDDY KONG RACING para Nintendo 64 poseerá una calidad gráfica impresionante y muchos más vehículos (aviones, trineos, etc) para que podáis demostrar vuestras habilidades.



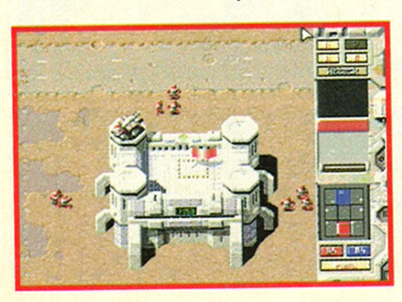


Si tenéis una Nintendo 64 y no os compráis esta joya llamada GOLDEN EYE (pantalla superior) cometeréis un error tan grande como el The Scope con su elección de ropa interior de leopardo para la Noche de Bodas.

COMPAÑÍAS

PLAYSTATION ARRASA EN VENTAS A NIVEL MUNDIAL

Según una información ofrecida por **SCE España** hace escasas fechas, ya se han vendido más de 20 millones de ***PlayStation*** en todo el mundo. Una cuarta parte de estas ventas corresponden a Europa siendo Japón, con más de nueve millones de unidades, el país con mayor número de consolas de **Sony** adquiridas.
Cambiando de tercio y pasando a los que son los juegos, **Sony España** traerá en breve los siguientes títulos: **Z** , **EVERYBODY´S GOLF** y **GRAN TURISMO**.
Z es un programa de estrategia al estilo COMAND & CONQUER con una mecánica de juego súper adictiva. **EVERYBODY´S GOLF** es un divertidísimo juego de golf con una calidad gráfica brillante y unos personajes la mar de simpáticos. Por último, **GRAN TURISMO** nos trasladará al mundo del motor en uno de los programas con más coches y modos de juego vistos hasta la fecha. Gráficamente es buenísimo y contará con varios modelos distintos de las principales marcas.





EVERYBODY'S GOLF, programado por Camelot pero distribuido en España por SCE, es el mejor juego de golf que hemos visto hasta la fecha en PlayStation. GRAN TURISMO, pantallas inferiores, dejará con la boca abierta a más de uno por su enorme belleza.

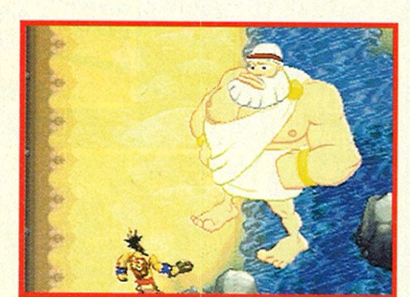




COMPAÑIAS

ERBE TAMBIEN QUIERE ENTRAR EN LA LEYENDA

La compañía distribuidora **Erbe** será la encargada de traer a nuestro país el extraordinario **HERC´S ADVENTURE** para ***PlayStation***, un programa de **Lucas Arts** basado en el personaje mitológico de Hércules. Con un planteamiento muy distinto del juego de **Disney, HERC´S ADVENTURE** es todo un alarde de imaginación y buen humor con el que disfrutaremos a partir del próximo mes de diciembre traducido y doblado al castellano.





COMPAÑIAS

LA DIVERSION MAS BESTIAL LLEGARA CON VIRGIN

La compañía británica **Virgin** traerá a nuestro país el que según ellos es el juego de lucha más sangriento y salvaje de todos los tiempos: **BEAST**. Programado por **Hudsonsoft, BEAST** es un *beat´em-up* rápido y espectacular con ocho luchadores, cientos de movimientos por personaje, grandes series de *combos* y varios modos de juego ocultos que harán las delicias de los buenos aficionados al género. Este juego llegará a España en el próximo mes de noviembre.



Según nos han comentado R. Dreamer y J.C. Mayerick, que pudieron verlo en la Feria londinense, BEAST será de lo mejorcito en lucha que podremos ver en los próximos meses. Es una salvajada... pero de bueno.



COMUNICACION

LA NUEVA DIRECTORA DE COMUNICACION EN EL GRUPO ZETA

La periodista **Blanca Bertrand Mira**, de 43 años, se incorporó el día 1 de septiembre al **Grupo Zeta** como Directora de Comunicación, dentro de la nueva etapa de expansión en España e Hispanoamérica que ha abierto el grupo, uno de los de mayor envergadura del panorama periodístico español, gracias a unos ingresos anuales de unos 50.000 millones de pesetas y unos beneficios netos consolidados en 1996 de 1.772 millones de pesetas.

Top Disney pone ruedas a la ilusion

Durante el pasado mes de agosto, la revista TOP DISNEY, en colaboración con ***Sony PlayStation***, organizó una gira a bordo de un autobus por toda la costa mediterránea con un espectáculo de animación que hizo las delicias de grandes y pequeños. Este fantástico recorrido comenzó el día ocho en Playa de Aro (Gerona) y terminó el día 29 en La Antilla (Huelva). Además de un *show* de más de dos horas, los asistentes pudieron disfrutar de los las últimas novedades de *PlayStation*.



Este alucinante artefacto rodante (si identificable) fue el vehículo utilizado por TOP DISNEY y PlayStation para llevar la alegría y el entretenimiento a muchos lugares de la costa mediterránea. En vista de los resultados, es posible que el próximo año se repita la experiencia.

"Los blancos no saben rapear"

"¿Quién quiere apostar?"

PaRappa The Rapper

Aprende todos los secretos del rap

Todo el PODER



en tus MANOS

SONY



Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

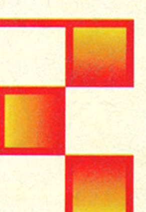
のなかが

Repartidos a lo largo del juego, cada uno de los cuatro personajes de GOEMON 64 deberá afrontar una serie de subjuegos para adquirir determinados poderes especiales. Gracias a ellos, Ebisumaru puede reducir su tamaño (y acceder a lugares innacesibles), mientras Goemon adopta el look de Son Goku para empujar y levantar objetos.

La sede de **Konami** en **Osaka** ha sido la encargada de producir la primera incursión del inefable Ganbare Goemon en el casi inexplorado mundo de los *64 bits*. Bajo el nombre de **GANBARE GOEMON: NEO MOMOYAMA BAKUFU NO ODORI**, el personaje que tantos buenos ratos brindó a los usuarios de ***Super Famicom*** regresa con su inseparable Ebisumaru a las primeras planas, tras su sosa andadura por ***PlayStation***. Gracias a Dios, éste no es el caso, ya que esta nueva entrega no sólo puede considerarse como el mejor GOEMON producido hasta la fecha (lo que ya es decir mucho), sino uno de los mejores títulos para ***N64*** de cuantos se han producido hasta el momento. Es tan bueno, que **Konami Europa** ya ha establecido fecha de lanzamiento (principios del 98), presentándolo a bombo y platillo en el pasado **ECTS** como «el más firme rival de MARIO 64». Desde el primer GOEMON de ***Super Famicom*** (conocido aquí como THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA), el usuario occidental se ha visto obligado a jugar con los originales nipones (otros tres en ***SFC***), pero los años de oscuridad y diccionario japonés han terminado. A la espera de futuras

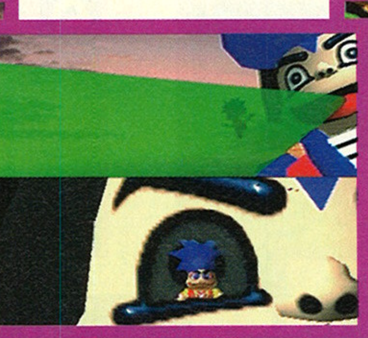
GANBARE GOEMON 64













Todo un homenaje a las series de robots de los años 70 (Mazinger, Goldorak y demás), las fases del robot Impact rescatan el desarrollo del segundo GANBARE GOEMON de Super Famicom. Las fases de scroll horizontal adoptan en su paso a 64 bits una perspectiva 3D, mientras que los combates contra otros robots sustituyen el scaling de Super Famicom por el uso de polígonos, además de añadir una visión de cabina de 180º.







previews sobre la versión *PAL*, os podemos adelantar que los gráficos de **GOEMON 64** (que es el nombre por el que todo el mundo lo conoce ya) van mucho más allá en detalle de los vistos en MARIO 64. El precio que hay que pagar por ello es una ligera brusquedad en los escenarios, pero queda eclipsada por una tremenda jugabilidad y grandes dosis de humor de las que ha sabido dotarle **Konami**. Un maravilloso universo *3D* en el que los anacronismos se suceden sin parar (¿robots en la época Samurai?), la música es un delirio y la adicción se hace dueña del jugador en segundos. El argumento del juego se centra en la llegada a la tierra del Neo

DE TIENDAS

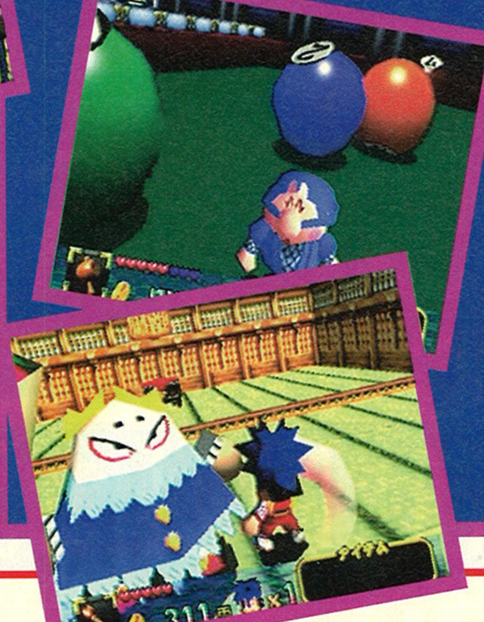
Las tiendas de GOEMON 64 respetan totalmente el look y la mecánica de 16 bits, aunque con un generoso lavado de cara. Los hoteles, la forma de grabar... todo permanece inalterable.



SNES



NINTENDO 64

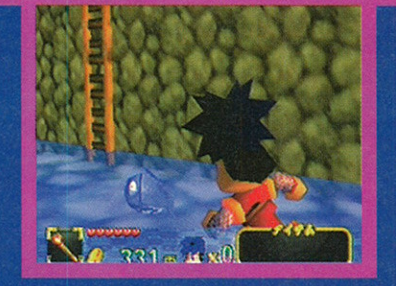




PERSONAJES







Aunque al principio sólo son seleccionables Goemon y su compinche Ebisumaru, a éstos se le unirán posteriormente la ninja Yae y el robotín Sasuke, fieles a la saga desde que hicieron su aparición en la segunda entrega de GOEMON para Super Famicom. Cada uno ellos posee habilidades propias, esenciales en determinados puntos de juego.

Momoyama Government, un demoniaco grupo musical (aún peores que los Bee Gees), que con sus patéticas melodías pretenden convertir Ooedo en una pista de baile. Por supuesto, Goemon no está dispuesto a permitirlo, y con la ayuda de Ebisumaru, Yae, Sasuke y el gigantesco Impact, irá desbaratando los planes de los malos a lo largo y ancho de todo el **Japón**. En futuros números de la revista iremos desgranando los entresijos de este gran juego, hasta el momento en que podamos ofreceros las imágenes de la esperada versión *PAL*. Hasta ese momento, id practicando con MYSTICAL NINJA, y si no lo tenéis, compradlo cuanto antes. No os arrepentiréis.

NEMESIS



GANBARE GOEMON 64



ELECTRONIC ARTS™

Cuenta atrás para la fusión



NUCLEAR STRIKE™





Selecciona tu vehículo y detén la guerra.

EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

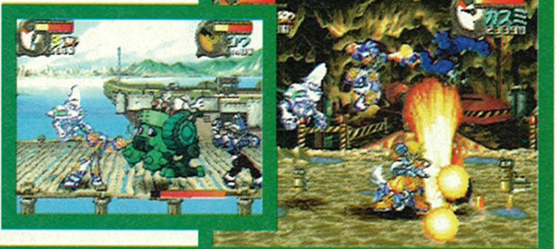


Después de tanto ROBOT WARS y demás parafernalia *manga-deformer*, **Banpresto** vuelve a las andadas con un *beat´em-up* de corte muy similar a GUARDIAN HEROES de **Treasure** para ***Saturn***. Con juegos como el grandísimo GHOST CHASER DENSEI de ***SNES*** a sus espaldas, la compañía nipona ha logrado imprimir a **PANZER BANDIT** todo el espíritu y la jugabilidad de los grandes juegos de lucha callejera, aunque con un estilo muy peculiar. Cada personaje, 4 en total (más uno que aún no sabemos sacar), posee una extensa lista de movimientos especiales, comparable a la de ciertos juegos de lucha al estilo STREET FIGHTER. Podremos elegir jugar 2 jugadores en el modo *arcade* o 4 en modo *battle*, pero aunque juguemos solos en cualquiera de los modos, una especie de androide nos ayudará en nuestra aventura, el cual se encargará de ejecutar algunos de los golpes especiales cuando nosotros se lo ordenemos. Ocho extensas fases, cada una con su *final boss*, más una en la que aparecen todos ellos, componen este gran juego. Si os gustó GUARDIAN HEROES, este juego no os defraudará. ¡Probadlo!

DOC



CD ROM
PLAYSTATION
BANPRESTO



CON UN POCO DE PRACTICA PODREIS LLEGAR A REALIZAR GIGANTESCOS COMBOS DE MAS DE 100 GOLPES. MUY AL ESTILO GUARDIAN HEROES. ASI QUE, A ENTRENAR.

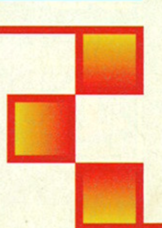


FINAL BOSSES

AL FINAL DE TODAS Y CADA UNA DE LAS PANTALLAS DEL JUEGO NOS ESPERA UN GIGANTESCO FINAL BOSS. LA MEJOR MANERA DE VENCERLOS ES JUGAR A DOBLES.

PANZER BANDIT







TRATAMIENTO ANTI-STRESS

NINTENDO 64

BLAST CORPS

PAL VERSION

UN NUEVO GÉNERO DE JUEGOS: SIMULADOR DE DEMOLICIÓN

ELIGE UNO DE LOS 15 VEHÍCULOS, ARRANCA Y RECORRE MÁS DE 58 FASES CON INCREÍBLES ESCENARIOS EN 3D DESTRUYENDO TODO LO QUE ENCUENTRES EN TU CAMINO. TEN CUIDADO, PUEDES ACABAR POR LOS AIRES.

LO MÁS RADICAL EN VIDEOJUEGOS.

UNA EXPLOSIÓN DE ADRENALINA PARA TUS NEURONAS.

RAREWARE

NINTENDO 64

ENTRA EN JUEGO.









En RED ASPHALT encontraréis toda la velocidad y acción que podáis desear. Aquí, además de tener que demostrar nuestras dotes como coductor, el lema de la carrera es el de «matar o ser matado». Casi siempre esto último.





La moda de versionar grandes clásicos de las consolas «menores» para los nuevos soportes nos ha proporcionado hasta la fecha innumerables alegrías. Dentro de esta amplia oferta llega ahora **RED ASPHALT: ROCK'N'ROLL RACING II**, un programa inspirado en el archiconocido juego de conducción que tanto éxito alcanzó en los 16 *bits* de **Sega** y **Nintendo**. Esta versión para ***PlayStation***, lógicamente, poco o nada tiene que ver con el esquema tradicional del programa, aunque sí conserva su espíritu bélico y su estructura de juego. El salto más importante lo encontraréis en el apartado gráfico, donde se ha optado por los modos y perspectivas al uso en los juegos de coches de 32 *bits* y una ambientación marca del la casa, tan futurista como barroca. La mecánica sigue siendo la misma: correr y batallar contra rivales bien pertrechados para acumular dinero y así mejorar nuestro vehículo. Si logramos los puntos necesarios, unos 2.000.000, lograremos acceder a cuatro mundos ocultos con 24 circuitos, y si completamos con éxito estos recorridos accederemos al terrible escenario final. Pero eso será dentro de bastante tiempo, porque la dificultad es bastante exigente y los puestos de honor tan caros que en el nivel medio sudaréis tinta. Aquí sólo sobreviven los más fuertes... pero nos divertiremos todos.

DE LUCAR

EL ROCK

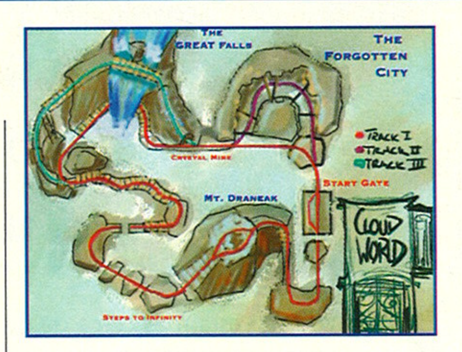


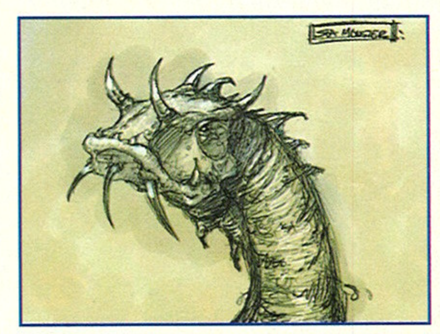


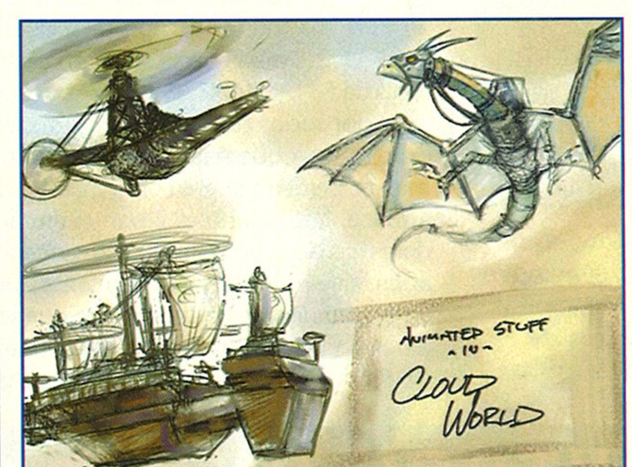
THE MAKING OF...

Aunque se trate de la segunda parte del mítico ROCK'N'ROLL RACING, el diseño de **RED ASPHALT** ha supuesto todo un salto evolutivo. Algunas cosas recuerdan un poco sus ambientes y vehículos pero, en general, se puede decir que esta versión de ***PlayStation*** es más barroca, más rica en elementos decorativos y, sobre todo en algunos de los escenarios, mucho más tenebrosa. No hay duda que los grafistas han logrado dotar a este juego con un aire y estilo muy particular.

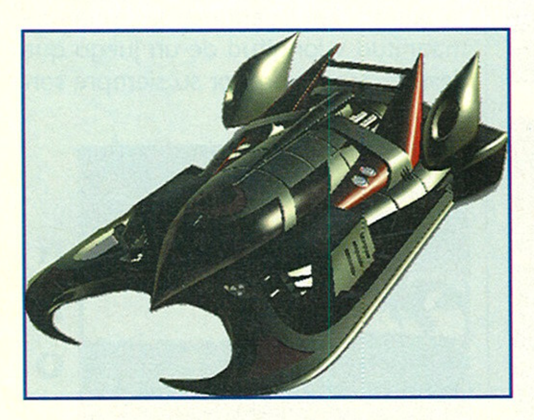


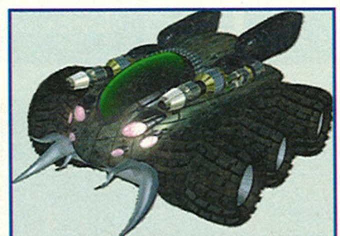




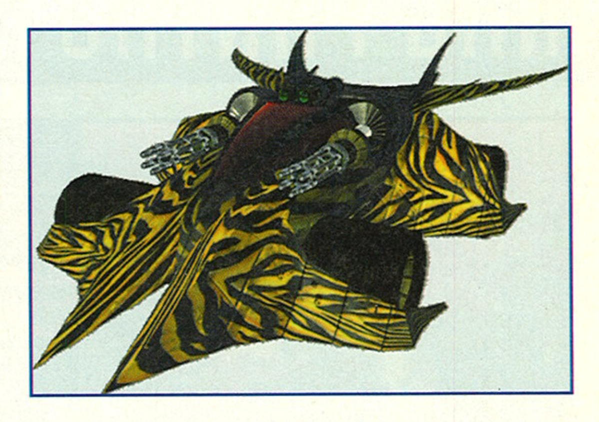


Aquí podéis observar algunos de los bocetos originales de los diseñadores gráficos de RED ASPHALT. Las bestias de estas imágenes son sólo algunos de los elementos decorativos que adornan uno de los recorridos más avanzados del juego. Arriba a la izquierda tenéis un detalle de un pequeño tramo de la carretera y del paisaje que la flanquea.





Estos son tres de los coches que podréis pilotar en el juego. Algunos de ellos cuestan un potosí y para adquirirlos deberéis correr y, lo que es más complicado, ganar más de diez circuitos.









DEL ASFALTO

SUPER NUEVO



Para conseguir el valioso *item* Luna Harp en estas excavaciones tendréis que dirigir y posicionar correctamente al grupo de arqueólogos sobre el terreno.

FINAL FANTASY VII





RAMUH

Cada vez esta más cerca de nosotros, cada día que pasa queda menos tiempo para que la anhelada versión *Pal* en castellano de **FINAL FANTASY VII** sea degustada por todos nosotros, y digo todos, porque creo que nadie de este mundo merece perderse la gran obra maestra de **Square**. Los japoneses llevan disfrutándolo más de ocho meses, los americanos apenas veinte días y los habitantes del viejo continente aún tendremos que esperar un poquito más para tener nuestro **FINAL FANTASY VII**. Por cierto, hablando de los americanos, el juego se puso a la venta a principios de septiembre y en su primer fin de semana las ventas alcanzaron la cifra de 330.000 unidades, no está nada mal. La versión que aterrizará en nuestro país también incorporará las mejoras que incluye la versión *yankee*, y entre ellas podríamos destacar los dos nuevos *Weapon* (llamados *Ruby* y *Emerald*), un mejorado *interface* para gestionar la materia, unas nuevas flechas para localizar las posibles salidas en cada pantalla y algunas secuencias extra. En esta *preview* he querido mostraros nuevos escenarios, magias, combates y situaciones que en su mayoría siguen correspondiendo al primer *CD* (solo algunas de ellas pertenecen al segundo), para que os déis cuenta de la tremenda magnitud y longitud de un juego que destaca ante todo por su siempre sor-



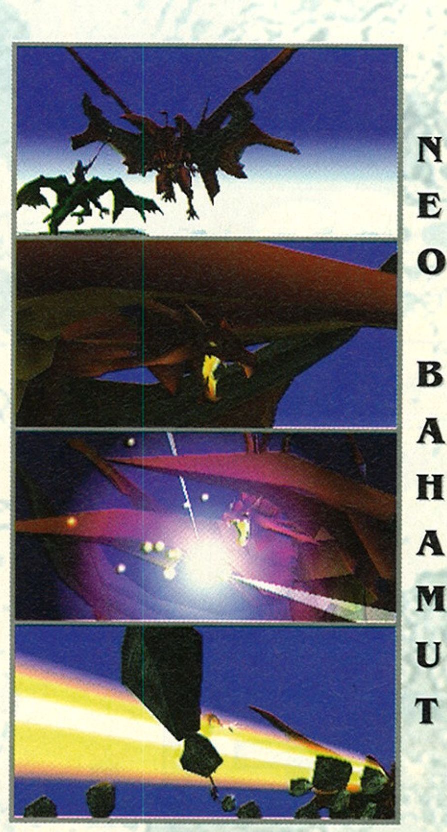
TITAN







Aquí tenéis al protagonista del juego (**Cloud Strife**, o como queráis llamarle), a punto de entregar la Black Materia a **Sephiroth**.



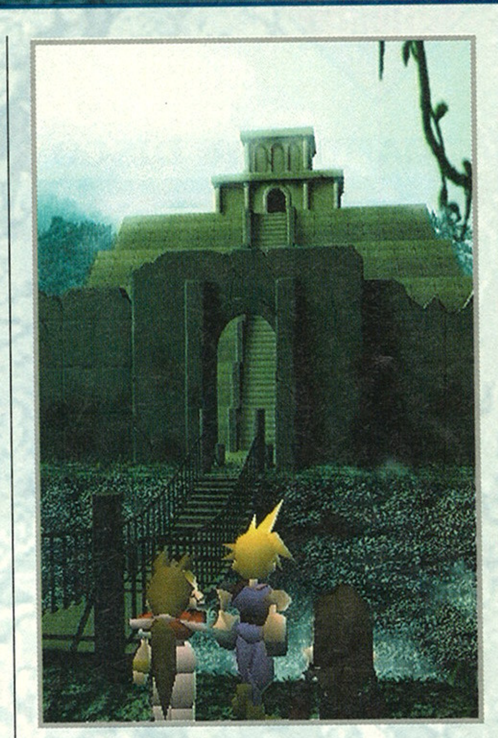
NEO BAHAMUT



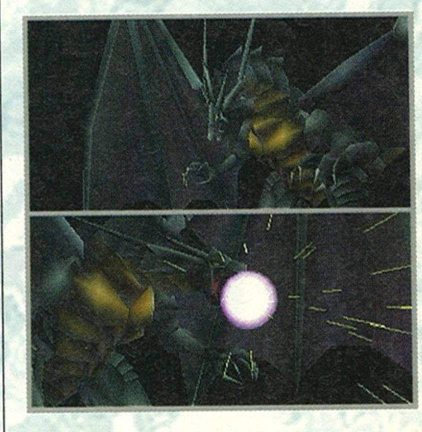
LA GRAN BATALLA



En el segundo *CD* tendremos la oportunidad de protagonizar una interesante batalla contra **Shinra**.



prendente argumento, que nunca decae lo más mínimo y que sabe conducirnos a la perfección por su espléndidamente entrelazado guión. Y si el guión es insuperable esperad a ver las brillantes y numerosas secuencias de vídeo que acompañan al juego y que marcan el punto álgido de cada situación dejándonos boquiabiertos y sin pestañear frente al televisor, con la piel de gallina y atenazados por verdaderos escalofríos de emoción. Quién todavía no se crea esto que espere a ver el final del primer *CD* y si no siente algo especial es que no ha nacido para esto. Hay otros momentos emotivos y entre ellos os recomiendo el que tiene lugar en *Cosmo Canyon*, la aldea natal de Red XIII. Además este escenario posee una de las mejores melodías del juego, que junto a las otras 84 composiciones de **Nobuo Uematsu** se convierten en una de las bandas sonoras más brillantes del genial compositor de la saga. Para los amantes de las curiosidades inalcanzables os diré que el próximo 2 de octubre se va a poner a la venta, tan solo en Japón, FFVII INTERNATIONAL, una edición especial en cuatro *CD´s* del mito de **Square** que incluirá todas la mejoras añadidas a la versión *Pal* y suculentas novedades como una guía "turística" con información de todas las ciudades y lugares del mapeado, un archivo visual de enemigos y magias, un *making of* del juego con imágenes inéditas y otras curiosidades más como la posibilidad de que Cid o Ti-



BAHAMUT







El escenario de Utai es uno de los más bellos del juego.















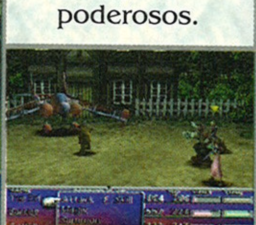


COMBATES





Los enemigos serán cada vez más y más poderosos.


CAMBIO DE DISCO



Cuando hayáis completado el primer CD, el mensaje de cambio de disco aparecerá ante vosotros.






Aunque el potente **Tiny Bronco** aterrice en las aguas, podremos seguir contando con él para desplazarnos por el mapa.






KJATA

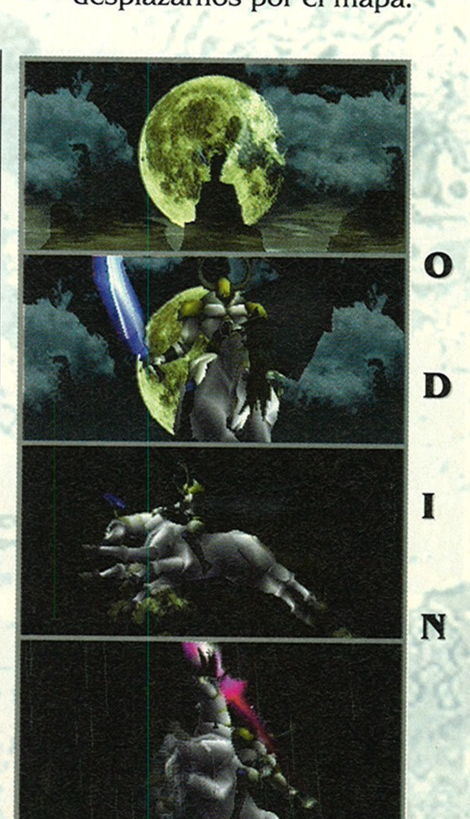


fa participen en la prueba de *snowboard*. Increíble, pero cierto. Cada día que paso junto a **FINAL FANTASY VII** siento que la relación entre ambos cada vez es más estrecha, ¿él es yo o yo soy él?. **FF-VII** te embarga de principio a fin como ningún otro juego lo hizo jamás. Pero de esto y otras muchas cosas más ya hablaremos en la *review*, porque el mes que viene tendréis ante vuestros ojos las primeras pantallas con textos en castellano de **FINAL FANTASY VII**, posiblemente el mejor juego jamás creado.

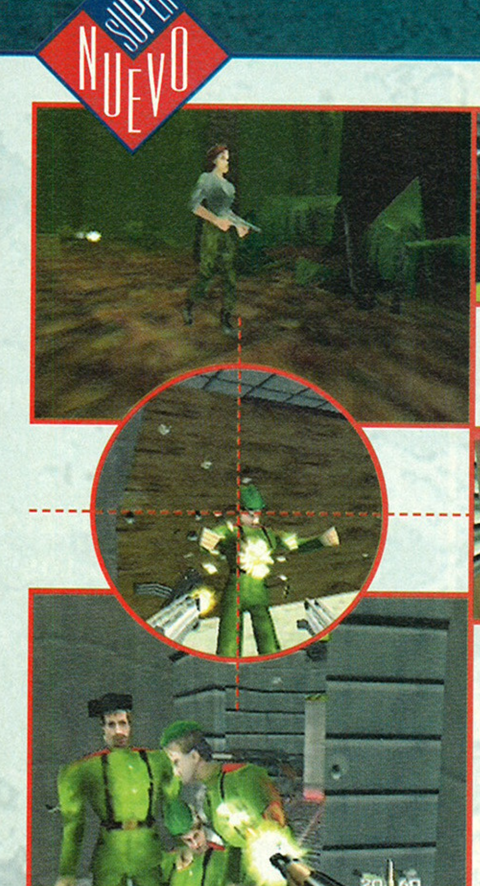
THE ELF



ODIN




Pantalla Partida
Colisiones 3D
Efectos Meteorológicos Dinámicos
Temporada 97
OPCION 2 JUGADORES PANTALLA PARTIDA HORIZONTAL Y VERTICAL.
VISTA DESDE EL PUESTO DE CONDUCCION.
TEMPORADA 97 COMPLETA INCLUYENDO TODOS LOS PILOTOS, EQUIPOS Y CIRCUITOS.
CLARAS DIFERENCIAS ENTRE EL MODO ARCADE Y GRAND PRIX.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE PILOTOS, COCHES Y CONDICIONES METEOROLOGICAS MEJORADAS.
FORMULA 1 97
UNA NUEVA TEMPORADA
UN NUEVO JUEGO
FORMULA 1 97
"PS" and "PlayStation" son propiedad de Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Todos los derechos reservados. Psygnosis, su logo y Formula 1 son marcas o marcas registradas ©1990-97 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.
PSYGNOSIS
PlayStation
PC CD ROM
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP





LA CALIDAD Y JUGABILIDAD DE ESTE TITULO LE CONVIERTEN EN UN SERIO CANDIDATO AL TRONO DE N64.

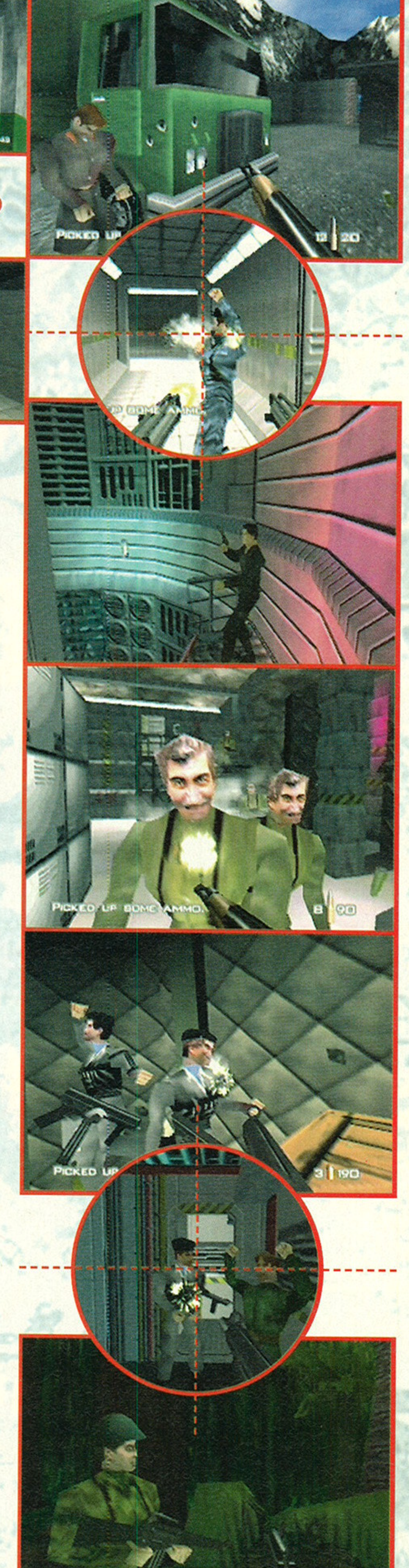






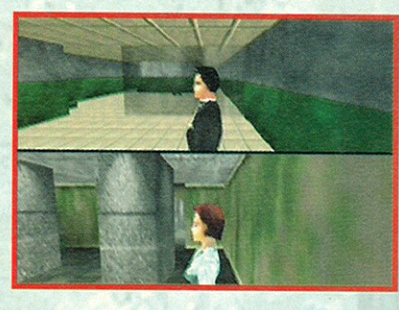
AUNQUE PUEDA PARECERLO, NO SE TRATA DE LA GUARDIA CIVIL.

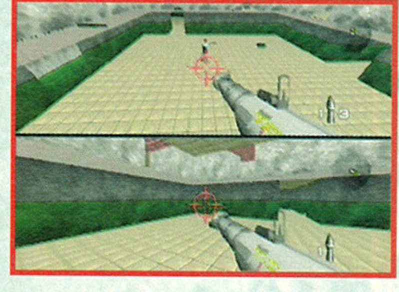
GOLDEN EYE



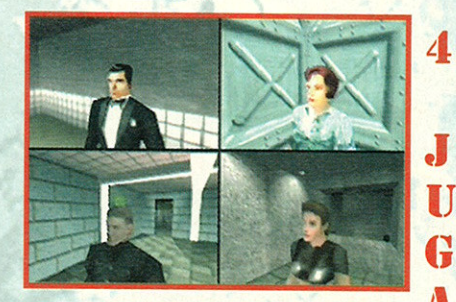
MODOS DE JUEGO

2 JUGADORES





4 JUGADORES





A LAS MUCHAS EXCELENCIAS Y VIRTUDES DEL MODO INDIVIDUAL HAY QUE AÑADIR EL INCREIBLE Y ANTOLOGICO MODO PARA VARIOS JUGADORES. ESCENARIOS PROPIOS, PERSONAJES OCULTOS Y UNA JUGABILIDAD EXTRAORDINARIA SON SOLO ALGUNAS DE SUS INFINITAS POSIBILIDADES.



MIRA TELESCOPICA





UNA DE LAS SORPRESAS MAS AGRADABLES DEL CARTUCHO. CON ESTE SISTEMA DE MIRA TELESCOPICA AJUSTABLE NO NECESITAS ACERCARTE A TUS ENEMIGOS PARA SALDAR CUENTAS. ALGO PRACTICO Y MUY LIMPIO.

TANQUE



CON ESTE TANQUECITO VEREIS QUE SENCILLO ES CIRCULAR POR LA CIUDAD Y APARCAR.



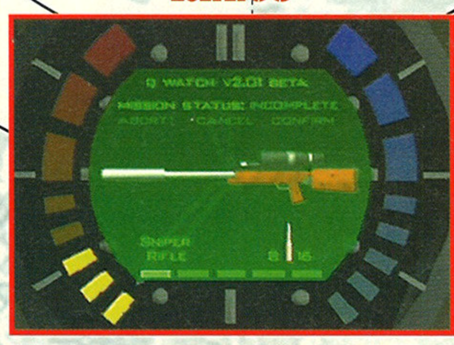
Al igual que en otras cosas de la vida, el mundo del videojuego y sus géneros viven épocas de gran esplendor, otras de clara decadencia y afortunadamente, tras ellas, otras de renacimiento. DOOM, por ejemplo, marcó toda una época dorada y el modelo a seguir por el resto. Pero se ha explotado tanto el concepto de juego y con tan escasas variaciones que muchos han llegado a renegar de este género.
Por suerte para los usuarios de *Nintendo 64* dentro de muy poco tiempo tendrán **GOLDEN EYE** de **Rareware**, una auténtica maravilla de la técnica que para poder explicarse bien precisaría más de estas tres páginas, y que cuenta con miles de detalles de buen gusto y una jugabilidad que deja a la altura del betún todo lo visto hasta la fecha en dicha materia. Con una calidad gráfica sin precedentes que recrea con una fidelidad asombrosa los ambientes y situaciones de la película, **GOLDEN EYE** nos ofrece un apasionante esquema de juego en el que se mezclan la acción de un gran *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva con toda la emoción de una aventura repleta de las más diversas misiones y objetivos. Como *shoot´em-up* es comparable al mejor de los programas, pero incorpora algunos elementos realmente curiosos en las armas (lo del rifle de mira telescópica es increíble) que dan una nueva dimensión a su jugabilidad. Por otro lado, como aventura, **GOLDEN EYE** nos ofrece un extenso abanico de posibilidades al incluir un sinfín de misiones diferentes en sus tropecientas mil fases y que, según el grado de dificultad elegido, pueden ser más

SELECCION DE MISION

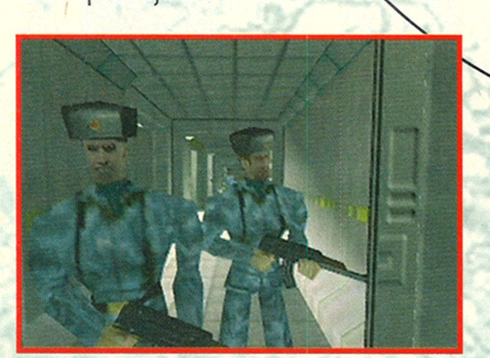


20 MISIONES SON, DE MOMENTO, UN OFERTA MUY SUCULENTA.

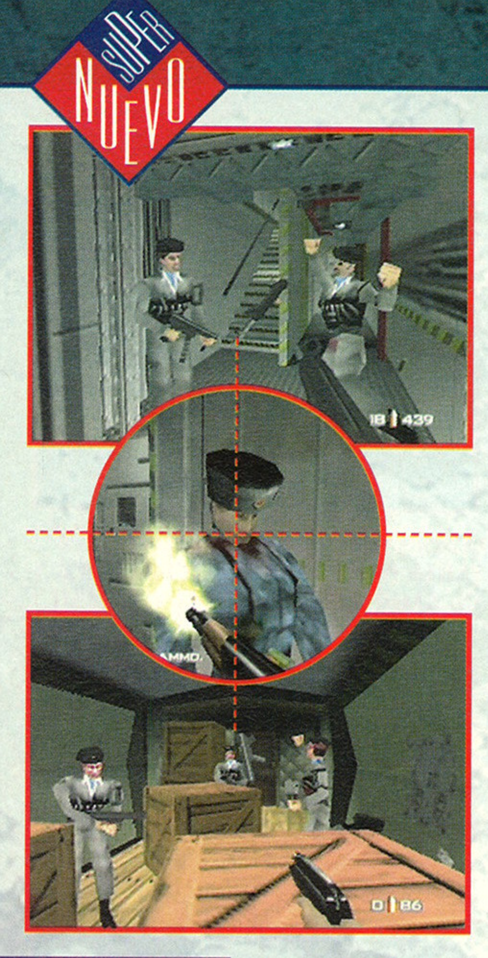
RELOJ



ES EL BAUL DE LA PIQUER. TIENE DE TODO Y PERO NO DA LA HORA.





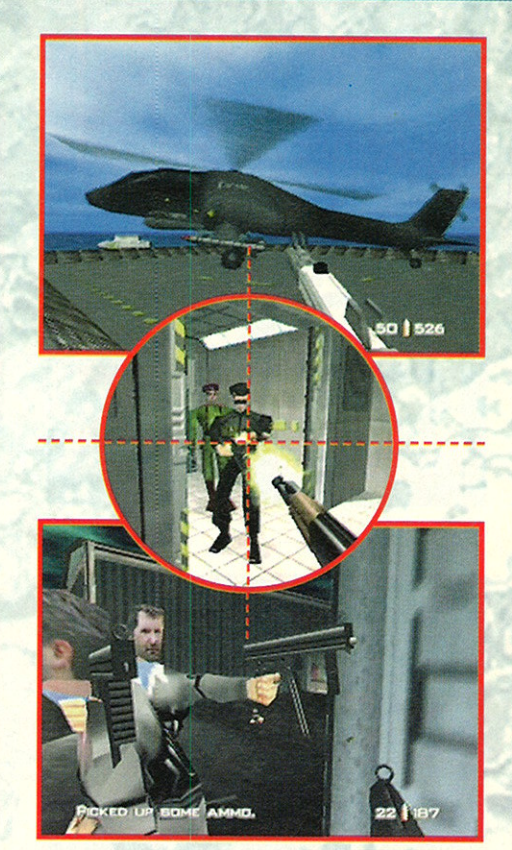


numerosas sin cambiar de escenario. Pilotar tanques, desactivar alarmas o robar vía satélite la información del enemigo son sólo algunas de las operaciones a realizar. Aunque sólo podemos confirmar hasta el momento la presencia de uno (enemigos cabezones), también hay unos cuantos trucos ocultos para hacer más divertido este gran cartucho.

Si grande y espectacular es el modo para un solo jugador, la cosa se complica cuando hay que calificar la opción para 2, 3 y 4 jugadores simultáneos. Con el clásico sistema de pantalla partida, este *versus* a gran escala cuenta con escenarios de otras películas de **James Bond** y gran parte de los del modo individual (rediseñados en algunos casos). Divertidísimo, emocionante, con personajes secretos (**Grace Jones, Tiburón**, etc) y con la misma velocidad y calidad gráfica, garantiza una vida eterna a **GOLDEN EYE**.

En nuestro próximo número os contaremos todos los detalles de este juego.

DE LUCAR

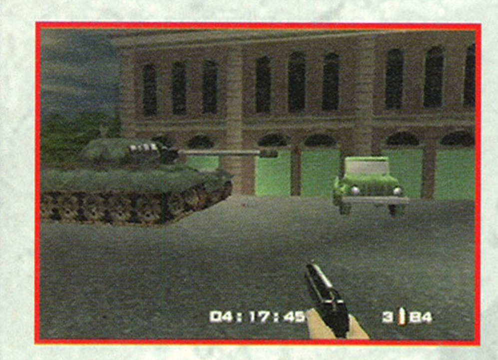


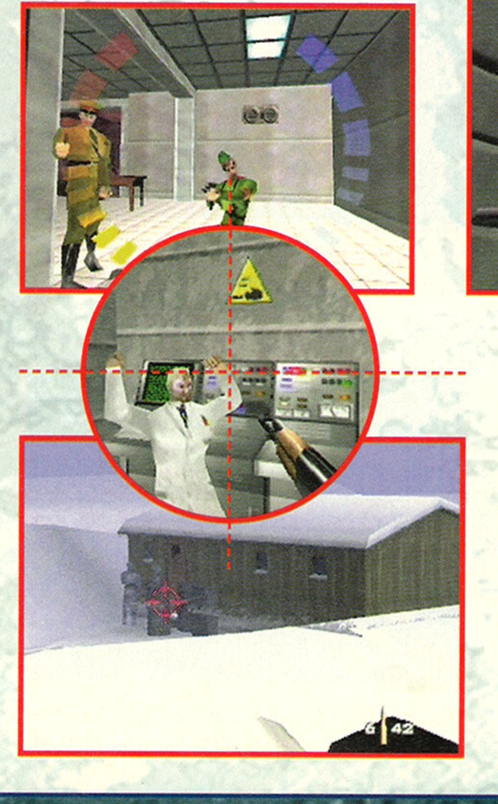










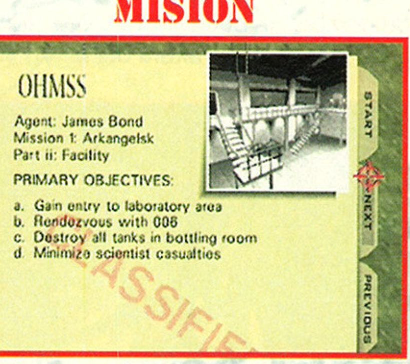


CABEZON



CON ESTOS MELONES POR CABEZA ES DIFICIL ERRAR EL DISPARO.

MISION



A MAYOR DIFICULTAD, MAYOR NUMERO DE OBJETIVOS POR FASE.

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO
(ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$a=b=c$

Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$V = a^3$



EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



SNOW GO

Los programadores han incluido una fase en la nieve, como en casi todos los clásicos de plataformas. Son destacables los increíbles efectos como el reflejo de los personajes y el escenario en el hielo o las huellas de Crash sobre la nieve.





BONUS

Como en la primera parte tenemos jugosas fases de *bonus*. En está ocasión no son los lugares para salvar partida.

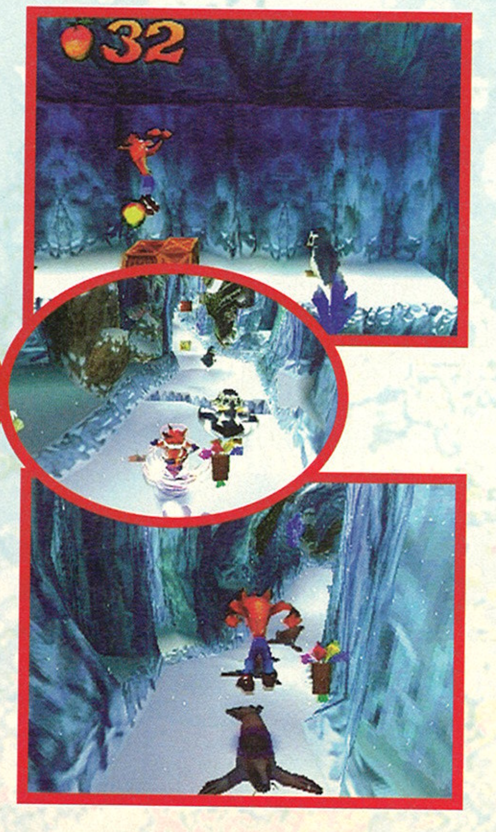
CRASH BANDICOOT 2

PlayStation

ROCK IT

Otra innovación espectacular en el juego. Ahora Crash puede ajustarse las correas de un *jet pack* y volar libremente por este nivel mientras esquiva cajas con nitroglicerina, rayos láser y los mil y un ingenios del Dr. Neo Cortex.





Naughty Dog saltó a la fama con CRASH BANDICOOT, aunque antes ya había producido algunos juegos como RINGS OF POWER para ***Mega Drive*** y WAY OF THE WARRIOR para ***3DO***. Tras el éxito alcanzado por la primera parte, no ha debido ser muy difícil ponerse manos a la obra. Para empezar, según nos comentaba **Jason Rubin** en el **ECTS**, Crash ha aprendido a realizar nuevas diabluras, deslizarse, andar agachado o introducirse por debajo del suelo como un topo con la intención de aumentar la jugabilidad. En determinadas zonas resultará más ventajoso utilizar una habilidad que otra y, por supuesto, siempre habrá que permanecer atento a los obstáculos puestos por Dr. Neo Cortex y sus esbirros. En el apartado gráficos podemos encontrar innumerables mejoras. Así podemos observar el escenario hasta el final. Esta vez no han usado el socorrido efecto de la niebla, todos los elementos que componen el decorado se encuentran allí sin ningún tipo de truco. Los niveles se han distribuido en *warp rooms* que nos dan acceso a cinco fases diferentes, y además nos permiten grabar partida al terminar cada una, sin acudir a las fases de

QUE HAY



DESLIZARSE

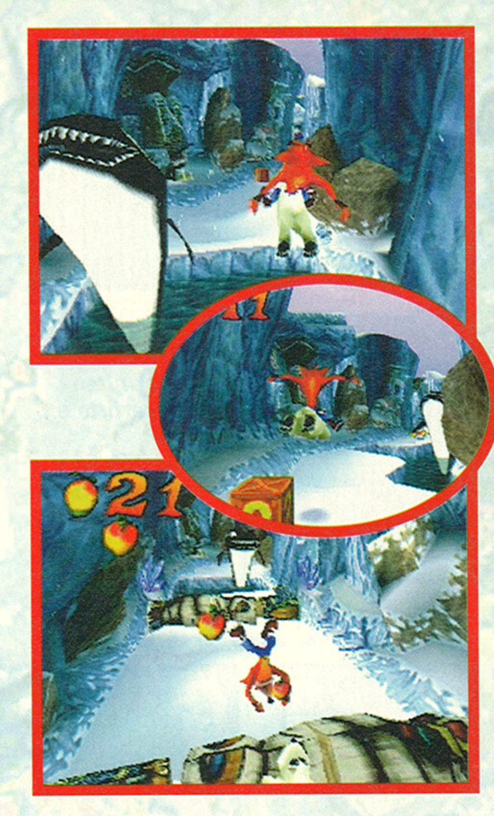


COLGARSE



bonus tal y como ocurría en la primera parte. Por lo que hemos podido comprobar, **CRASH BANDICOOT 2** se confirma como uno de los juegos de plataformas más divertidos y espectaculares de estas navidades para ***PlayStation***. Y si no, al tiempo.

R. DREAMER



BEAR IT

El dicharachero cochino-jabalí que tantos quebraderos nos planteó en el primer CRASH BANDICOOT, ha sido sustuido por un simpático oso de nieve. En esta nueva montura sortea los obstáculos para llegar sano a la meta.



HANG EIGHT

La incorporación de una moto de agua y unas mejoras gráficas impresionantes nos deslumbran en un nivel donde el agua se convierte en el principal enemigo de Crash.



TAZ TIGER

He aquí uno de los *final bosses* del juego. Como ocurría en la primera parte, la orginalidad de las rutinas de ataque y el modo en que debemos eliminarle nos mantendrán ocupados saltando de placa en placa.



DE NUEVO

AGACHARSE

SALTO NUEVO



Castlevania
Symphony of the Night

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY KCET.

PLAYSTATION

KONAMI

CD ROM

JAPON

Metamorfosis







Una vez halles los items que te permiten convertirte en lobo, murciélago y niebla, podrás acceder a nuevas zonas.

La mítica saga de **Konami** no podía empezar con mejor pie su andadura en *PlayStation*. Dejando a un lado las pretenciosas producciones con entornos en 3D, la compañía japonesa se ha propuesto deleitarnos con los mejores gráficos de la larga serie de CASTLEVANIA. El diseño barroco de las salas del castillo adornado con maravillosos efectos 3D, como las espectrales sombras de la fase de las catacumbas se ve complementado por una melodías que elevan el espíritu de **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT** a la categoría de obra maestra. La capacidad de este juego para sorprender al usuario no tiene límites. Más de 20 jefes finales, y unas 1880 habitaciones por explorar resultan datos abrumadores para un título en el que la estética se encuentra a la misma altura que la jugabilidad. **CSOTN** no es sólo un juego para los amantes de tan veterana saga, los que disfrutaron con SUPER METROID tienen ya un nuevo reto.

R. DREAMER

En cristiano





CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



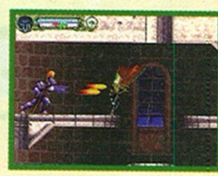
Final Bosses

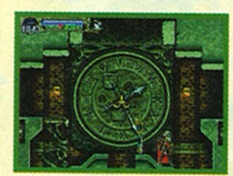






Más de 20 Final Bosses te esperan en distintas salas del castillo de Drácula. Disfruta del combate y sal vencedor para aumentar tu experiencia.



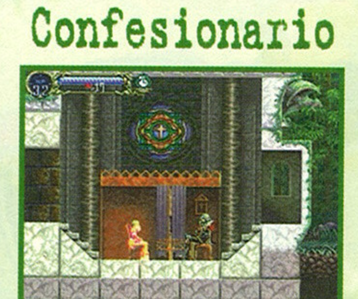


Especial





Confesionario





La trilogía cinematográfica más explosiva de todos los tiempos ya está aquí

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™



Jungla de Cristal™: La Venganza™













Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade. Rufino González 23 bis. Planta 1. Local 2. 28037 Madrid. Tel: 91-304 70 91. Fax: 91-754 52 65

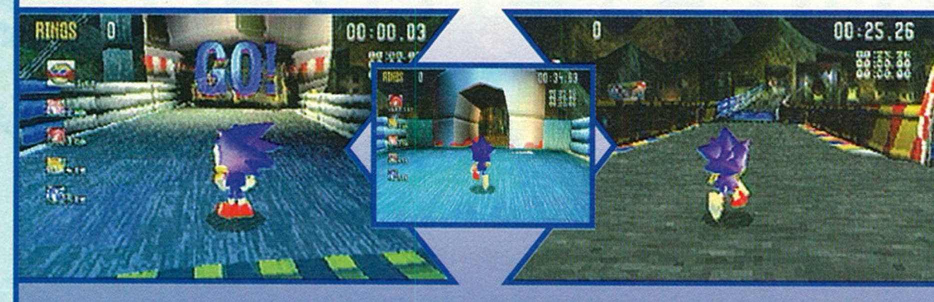
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



SONIC R

SEGA SATURN

CITY COURSE





La calidad de los gráficos y el suavizado de texturas hacen que creamos que estamos jugando con otra consola distinta a nuestra *Saturn*.

Hace muchos meses que estamos oyendo hablar de los proyectos del **Sonic Team** para *Saturn*. El primero lo pudimos ver el mes pasado, SONIC JAM, y el segundo lo tenéis en estas páginas: **SONIC R.** Aunque en los títulos de crédito figuren los anglosajones **Traveller's Tales**, lo cierto es que, al igual que ocurría en SONIC 3D, la mayoría del equipo del juego es japonés y se nota a la legua, ya que todo tiene ese inconfundible aire nipón que caracteriza a estos juegos. La mecánica de este arcade es más sencilla que el mecanismo de un chupete, y sólo tendremos que ganar a todos los contrarios en cada una de las carreras, así de sencillo. Sin duda una de las mejores cosas que tiene **SONIC R** es la libertad total de movimientos, puesto que en cada circuito somos libres de pasearnos por donde queramos, buscando ese atajo para lograr la victoria. Si somos lo suficientemente hábiles como para recopilar ochenta anillos, nos espera una sorpresa.

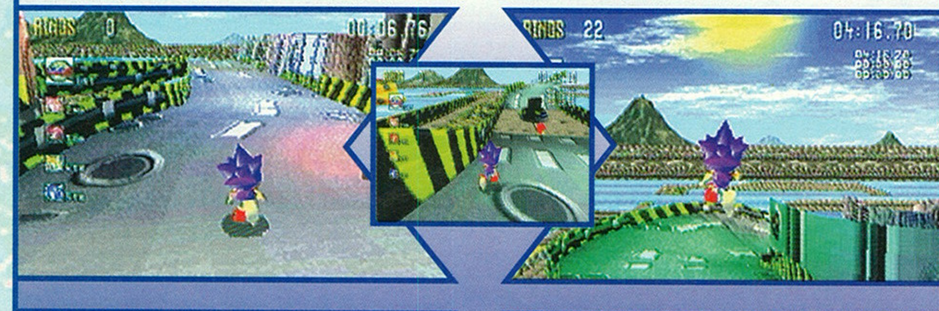








FACTORY COURSE





Uno de los escenarios más característicos de los **SONIC** no podía quedarse sin su circuito, repleto de tuberías y alguna que otra sorpresa oculta tras el metal.





Lo más espectacular del juego son sus gráficos que, además de moverse con una suavidad y velocidad inusitada, están repletos de efectos ornamentales más propios de ***PlayStation,*** como transparencias y efectos de luz ¡y sin ni una trama! Próximamente podréis descubrir todos los secretos de esta maravilla de la técnica. ¡Os esperamos!

THE PUNISHER

2 PLAYER

Si te aburre el modo normal, lo cual dudamos, podrás competir en este divertido modo de dos jugadores en el que el segundo podrá llevar al inefable TAILS.









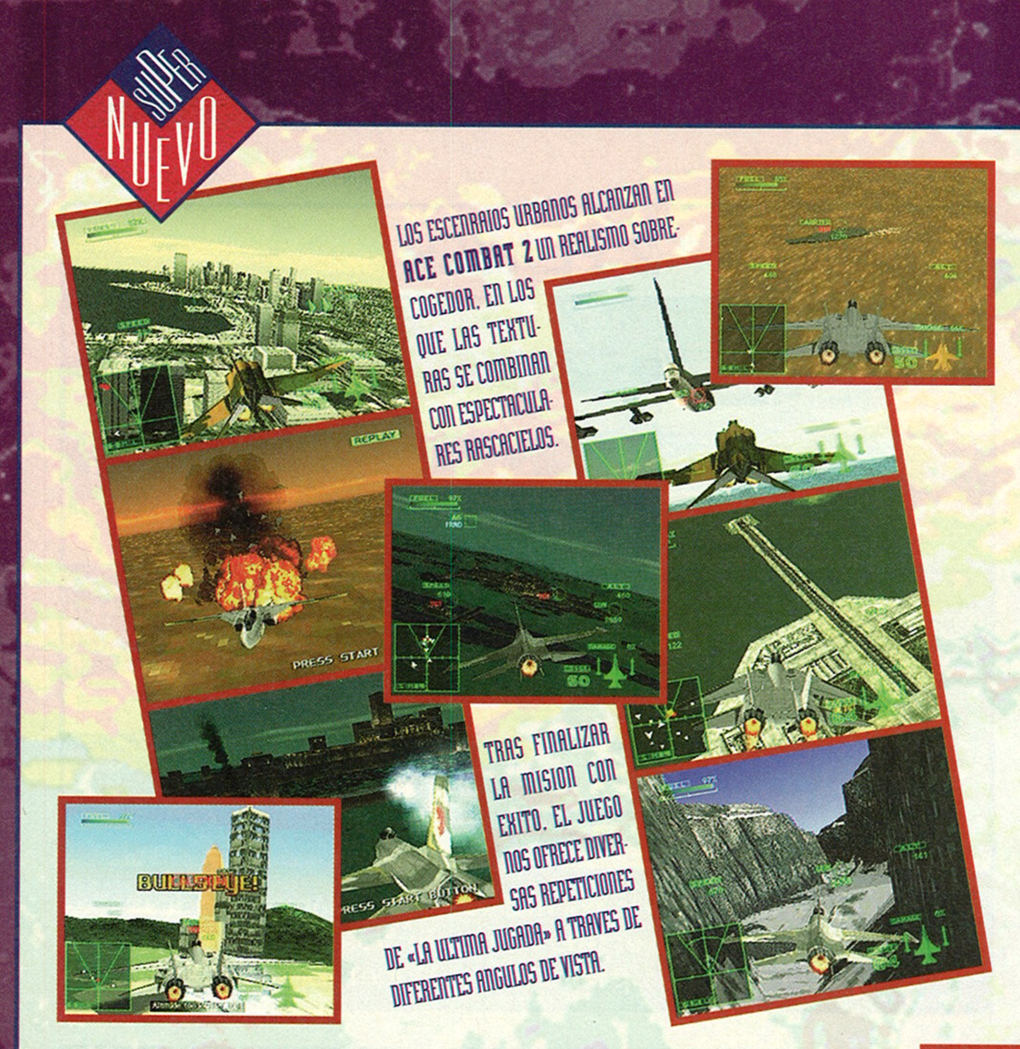




ISLAND COURSE

El primer recorrido que pudimos ver terminado de este insigne juego. Su colorido sobresaliente y los reflejos del agua nos dejaron completamente pasmados.

SUPER NUEVO


LOS ESCENARIOS URBANOS ALCANZAN EN ACE COMBAT 2 UN REALISMO SOBRECOGEDOR, EN LOS QUE LAS TEXTURAS SE COMBINAN CON ESPECTACULARES RASCACIELOS.

TRAS FINALIZAR LA MISION CON EXITO, EL JUEGO NOS OFRECE DIVERSAS REPETICIONES DE «LA ULTIMA JUGADA» A TRAVES DE DIFERENTES ANGULOS DE VISTA.



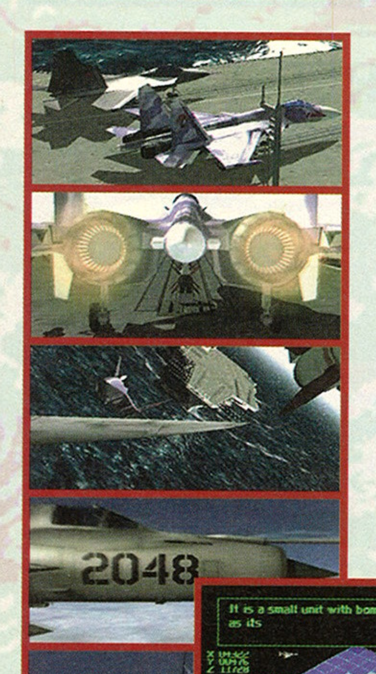


ACE COMBAT 2

PlayStation

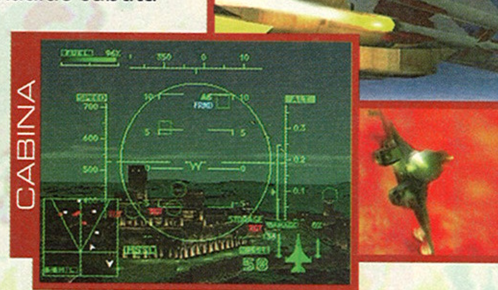


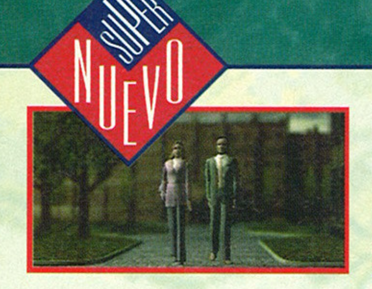




Finalmente será a últimos de Octubre cuando los usuarios españoles podamos levantar el vuelo con la version *PAL* de **ACE COMBAT 2**, en una de las mejores adaptaciones de *NTSC* al sistema europeo que se recuerdan. Cierto que permanece el borde negro, pero al menos es bastante inferior en tamaño al visto en el primer ACE COMBAT, y el juego no pierde un ápice de velocidad respecto al original japonés. Incluso se han añadido subtítulos (aunque eso sí, en inglés) con los que poder captar durante el combate, y sin perder detalle, las valiosas indicaciones de la base y nuestro copiloto. Otro dato a destacar es que **Namco** haya decidido respetar el nombre japonés (ACE COMBAT) en detrimento del usado anteriormente en **Europa** tanto en la recreativa como en la conversión a *PSX* (AIR COMBAT). Por lo demás, **ACE COMBAT 2** permanece tan jugable, divertido y variado como la entrega nipona. Un verdadero festín aéreo en el que a los mandos de los más sofisticados cazas de combate podrás abatir todo tipo de objetivos, tanto en tierra como en aire. Pero de ello ya hablaremos largo y tendido en la inminente *review*.

NEMESIS





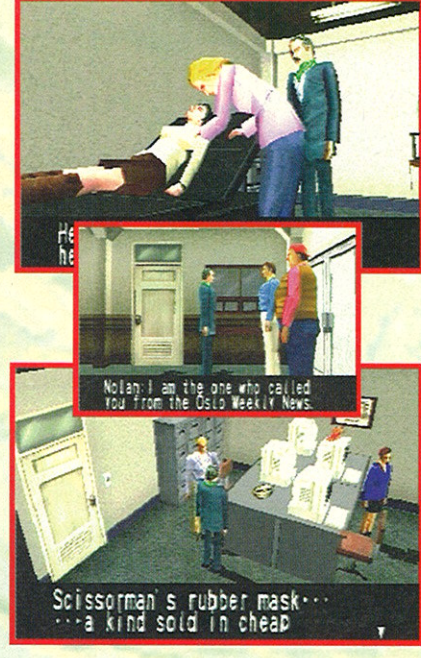














CLOCK TOWER



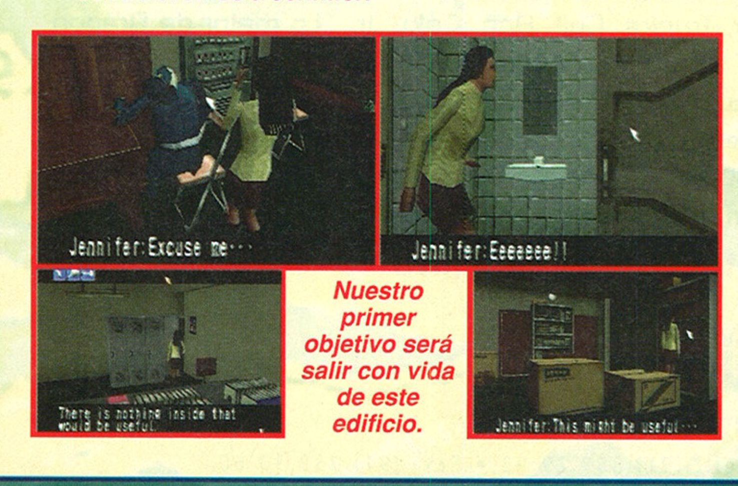
Hace casi dos años tuve la oportunidad de viajar a **Japón** para presenciar el primer contacto con la esperadísima ***Nintendo 64*** en el célebre **Shoshinkai,** conocer el barrio de **Akihabara** (*Electric Town*), y sentir de cerca la sagrada experiencia de visitar sus alucinantes tiendas de videojuegos. Y pensaréis, ¿a qué viene este párrafo de presentación en la *preview* de **CLOCK TOWER**?, pues bien, de entre todas las imágenes que surcaron ante mis ojos a velocidad de vértigo, hubo una que marcó mis recuerdos en las tiendas de **Akihabara** de una forma muy especial, y fue la carátula de CLOCK TOWER para ***Super Famicom.*** La escalofriante *Horror Adventure* de **Human** levantó pasiones en **Japón** y meses después apareció la espléndida segunda parte para ***PlayStation,*** con entornos vectoriales y aprovechando las bondades audiovisuales de los 32 *bits*. Ahora tengo el placer de anunciaros que el nuevo mito de **Human** verá la luz a finales de Octubre en tierras europeas de la mano de **Ascii** para arrebatar el cetro de las aventuras de terror a su majestad RESIDENT EVIL.

Las novedades lúdico-argumentales de **CLOCK TOWER** para *PlayStation* (CT2



Si hablamos una vez con Harris, la protagonista será Helen y si lo hacemos dos o más veces controlaremos a Jennifer.





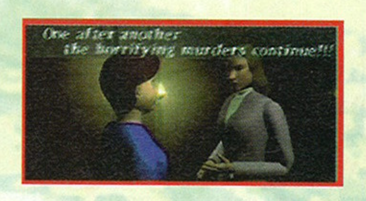
Nuestro primer objetivo será salir con vida de este edificio.



En la biblioteca sufriremos numerosos ataques de Scissorman.

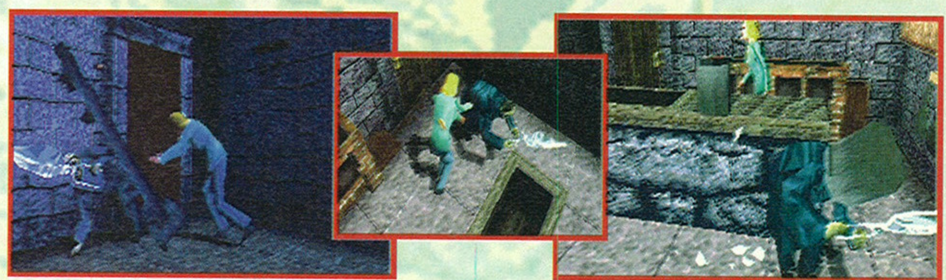








INTRO



en **Japón**) respecto a su antecesor de 8 *bits* son casi interminables, y entre ellas podríamos destacar el cómodo y efectivo *interface* (se puede jugar incluso con ratón), la existencia de cuatro personajes (Jennifer, Helen, Gotts y Nolan) que protagonizarán diversos momentos de la aventura, un total de diez finales diferentes (con su secuencia en *CG* incluida), una *intro* corta pero muy, muy intensa (atención a la voz del narrador) y dos modos extra de juego. Los músicos de *Human* han dado gran importancia al aparado sonoro («Terror of Sound», como lo denominan ellos) dando como resultado final un sobresaliente y atmosférico despliegue auditivo que te trasladará al mundo de Scissorman y sus tijeras de la muerte. Te provocará pánico, terror, sobresaltos, sudores fríos, ansiedad..., y te obligará a buscar frenéticamente el anhelado escondite donde ocultar tu cuerpo de las garras afiladas del sádico criminal, aunque sea tan sólo por unos minutos. Así es **CLOCK TOWER**, un enfrentamiento continuo con la muerte en escenarios descorazonadores, grises y repletos de incomprensión y locura, generados y gestionados por un efectista *engine 3D*. Desgraciadamente tu misión no se trata sólo de evitar o esconderte de Scissorman, porque tendrás que resolver enigmas, buscar pruebas y pistas a través de varios escenarios para desvelar los inescrutables y numerosos secretos que rodean el caso **CLOCK TOWER**. Pero no creáis que va a ser fácil, porque dependiendo de cómo se desarrolle la aventura y las decisiones que tomemos durante la misma, nuestra misión nos puede llevar a buen término o a un desagradable y trágico final. Todo es posible en **CLOCK TOWER**, y para demostrároslo, el mes que viene podréis disfrutar con una suculenta *review* de uno de mis juegos favoritos.

THE ELF

Mapa



Clock Tower







El primer CLOCK TOWER apareció en 1995 para SFC, contaba con ocho finales y estaba inspirado en el film PHENOMENA de Dario Argento. La edición especial para PSX del primer CT apareció el pasado 17 de Julio con CG intros y escenas exclusivas.



Esta lúgubre casa de campo será el escenario de un nuevo crimen.



El gigantesco castillo de los Barrows en Inglaterra es el último escenario.



Como ya os comentamos el mes pasado en el reportaje que dedicamos a los lanzamientos de **Acclaim**, **EXTREME-G** es la mayor apuesta de la compañía norteamericana para la campaña navideña venidera. El hecho de estar programado exclusivamente para ***Nintendo 64***, y tras el gran precedente sentado por TUROK, hace pensar que en breve estaremos ante uno de los mejores juegos del año y, por qué no, del reducido catálogo de títulos de la 64 *bits* de **Nintendo**.

Poco más se puede comentar que no se hubiese mencionado ya en aquel reportaje. Unicamente reseñar que la nueva versión a la que hemos tenido acceso ha mejorado bastante el *engine 3D* (parece algo más suave), al tiempo que se han perfeccionado los modos de juego, circuitos, etc. Además, en el **ECTS** de **Londres** tuvimos la oportunidad de echar unas partidas con una versión casi concluida de **EXTREME-G**, corroborando aún más las buenas expectativas que so-

MODOS DE JUEGO

BATTLE ARENA



SHOOT´EM UP



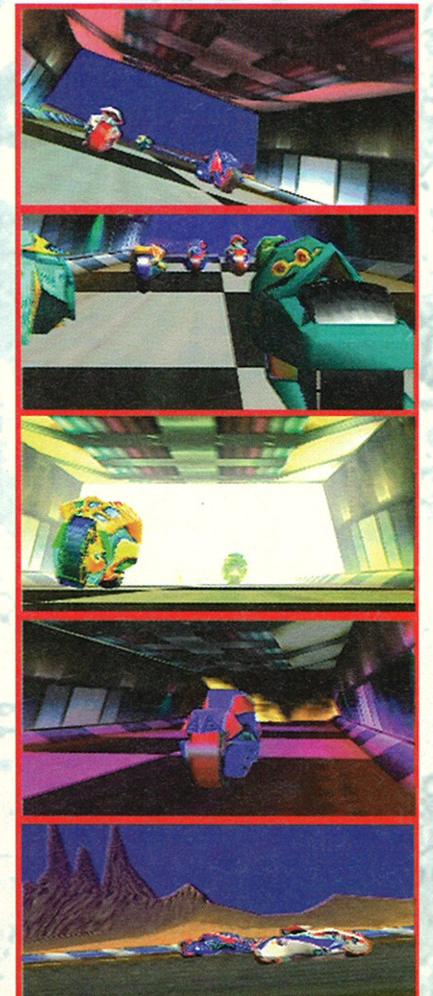
EXTREME - G

CIRCUITO 1



LA ESPECTACULARIDAD Y EL COLORIDO SON EL FACTOR COMUN A TODOS LOS CIRCUITOS DEL JUEGO. GRACIAS AL SUAVIZADO DE TEXTURAS SE CONSIGUE UN REALISMO AL QUE POR EL MOMENTO SOLO NINTENDO 64 PUEDE ACCEDER. EL NIVEL DE DETALLE DE LOS GRAFICOS QUEDA MAS QUE DEMOSTRADO.

INTRO





CIRCUITO 2



AUNQUE EL CONTROL DE LAS MOTOS PUEDA RESULTAR ALGO COMPLICADO EN UN PRIMER MOMENTO, TRAS ALGUN TIEMPO DE PRACTICA TODO VOLVERA A LA NORMALIDAD. EL MANDO ANALOGICO DE NINTENDO 64 ES LA CLAVE PARA CONSEGUIR UN CONTROL ALGO DIFICIL PERO MUY, MUY PRECISO.

bre él teníamos depositadas. Y es que con el magnífico resultado que TUROK ha cosechado, **Acclaim** comienza a imponerse como una de las compañías a tener en cuenta dentro del mercado de los 64 *bits*. Sólo hace falta que los demás sigan sus pasos.

J. C. MAYERICK

MOTOS







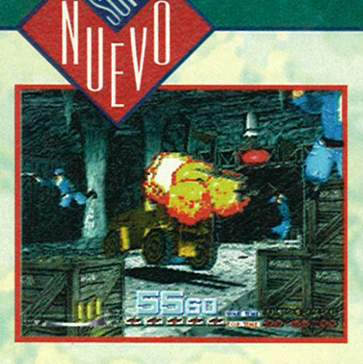




LOS MODOS PARA VARIOS JUGADORES (DE 2 A 4) SON, QUIZA, DE LO MAS DIVERTIDO DE TODO EL JUEGO. A PESAR DEL TRABAJO QUE SUPONE GENERAR CUATRO VISTAS DISTINTAS EN UNA MISMA PANTALLA, EL HARDWARE DE NINTENDO 64 DA LA TALLA SIN PROBLEMAS. POR ESO EL JUEGO NUNCA SUFRE RALENTIZACIONES.

CIRCUITO 3









AREA 1

LA PRIMERA TOMA DE CONTACTO CON EL JUEGO PARA LOS NEOFITOS EN TIME CRISIS. UN NIVEL SENCILLO EN EL QUE APRENDERAS A ESCONDERTE LO MENOS POSIBLE Y RECONOCER CUALES SON LOS ENEMIGOS CON MAS PUNTERIA. EL ENEMIGO FINAL RESULTA BASTANTE SENCILLITO DE ABATIR.









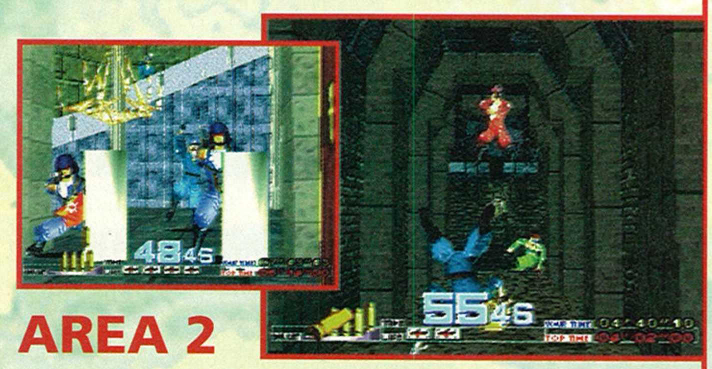


TIME CRISIS









AREA 2

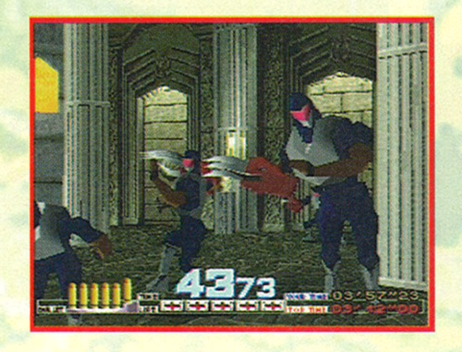
TU SUPERVIVENCIA SE VA COMPLICANDO POR MOMENTOS. ECONOMIZAR EL TIEMPO AL MAXIMO RESULTARA INDISPENSABLE MIENTRAS ASCENDEMOS POR LA TORRE PLAGADA DE ADVERSARIOS PARA LIQUIDAR AL FINAL BOSS.



TIME CRISIS es algo más que una conversión de la *coin-op*. Los creadores del juego, además de incluir el modo normal y el *Time Attack* del original, se han devanado los sesos para crear el modo *Special*. De esta manera podemos decir que **TIME CRISIS** cuenta con dos juegos de una calidad inconmesurable y una jugabilidad arrolladora. El apartado gráfico es el único que ha salido perdiendo ligeramente respecto a la recreativa, aunque te aseguro que el trepidante ritmo del juego apenas te permitirá reparar en ello. Por supuesto, al igual que sucediera en **Japón**, **TIME CRISIS** saldrá a la venta con la pistola de **Namco**, *G-Con 45*. El sistema que han empleado para ajustar la pistola nos permite apuntar al *pixel*. Por un lado va conectada al *port* del *control-pad*, y además cuenta con un cable para la entrada de vídeo de la consola por el que la



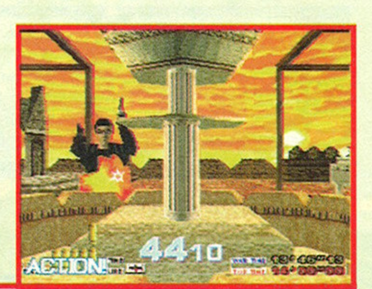




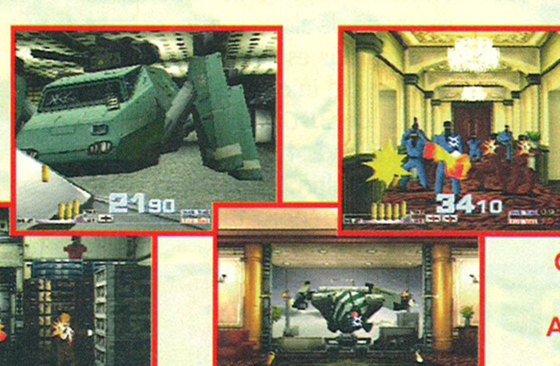


FINAL BOSSES

HAY QUE APRENDERSE SUS RUTINAS AL DEDILLO. SOBRE TODO CON NERUDO Y WILD DOG, QUE HARAN TODO LO POSIBLE PARA MANTENERTE EN JAQUE Y EVITAR QUE LIBERES A LA HIJA DEL PRESIDENTE.







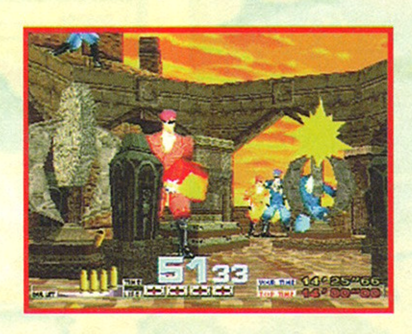
SPECIAL MODE

SIMPLEMENTE ALUCINANTE. LA VARIEDAD DE CAMINOS QUE PODRAS ELEGIR DEPENDIENDO DEL TIEMPO, ASEGURA LA DIVERSION COMO SI SE TRATARA DE UN JUEGO COMPLETAMENTE NUEVO.



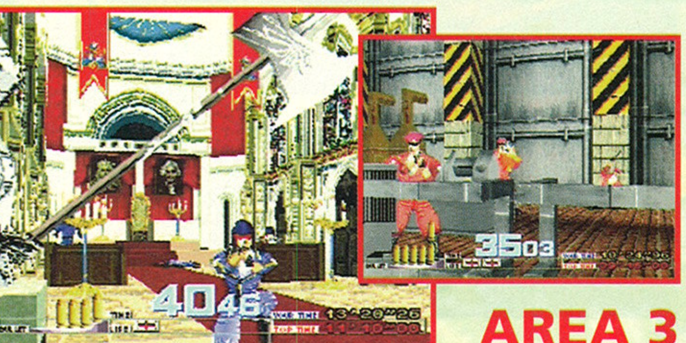
pistola recibe información directa de lo que sucede en pantalla. Gracias a esto se consigue una precisión al milímetro. El sistema de juego conserva la mecánica de la recreativa, disparar y agacharse para recargar munición y evitar las balas enemigas. Con un segundo mando puedes emular el pedal de la máquina, ya que al pisarlo (con la debida protección y cuidado) sus botones te permitirán agacharte. **TIME CRISIS** es todo un juegazo, pero lo que más llamará la atención a aquellos que ya conocían la *coin-op* es el nuevo modo *special*. En él hay diferentes caminos alternativos. Dependiendo del tiempo empleado en cada zona accederás a un sitio diferente. Desde luego, con **TIME CRISIS** tienes asegurada la diversión para rato, y siempre os quedará el recurso del *Time Attack* para mejorar los tiempos y continuar disfrutando de por vida.

R. DREAMER



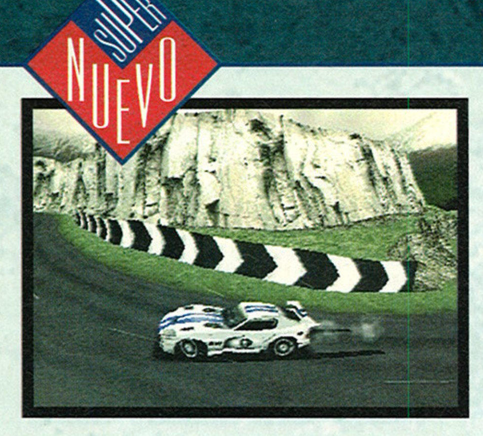


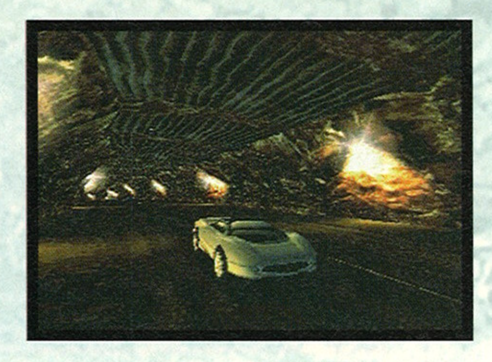




AREA 3

UN AUTENTICO CALVARIO. SI AUN NO HAS AFINADO TU PUNTERIA, LAS VAS A PASAR MORADAS. SOBRE TODO CON WILD DOG, EL JEFE FINAL DE JUEGO, QUE ESTARA APOYADO POR LOS ULTIMOS COMPONENTES DE SUS TROPAS.







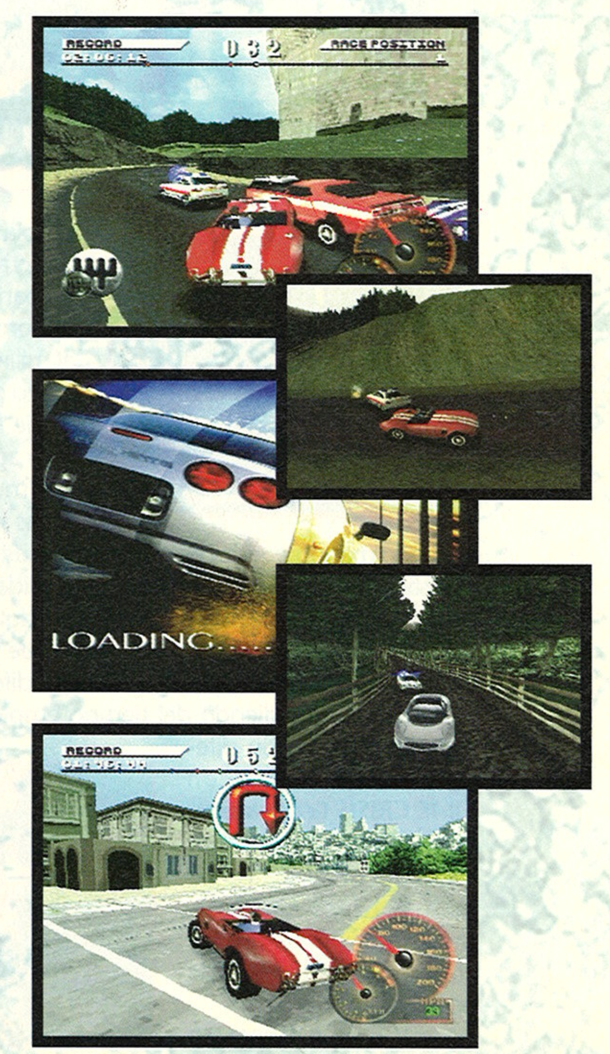


Si me dijeran que sólo puedo comprarme un juego en los próximos meses, por primera vez en mucho tiempo no tendría ningún problema. Sólo con lo visto en esta versión *beta* de **TEST DRIVE 4** apostaría con los ojos cerrados por esta nueva maravilla sobre ruedas creada por **Accolade** para **Electronic Arts.** ¿Qué tiene de especial? Por resumirlo de algún modo, se trata de una versión más espectacular, más brillante y veloz del inigualable THE NEED FOR SPEED de *3DO*. Los programadores de **TEST DRIVE 4** no tienen nada que ver con este último programa, pero sí con otros del género tan laureados como DESTRUCTION DERBY 1 y 2. Gráficamente es lo mejor que hemos visto en ***PlayStation***, aún más cuidado y preciosista que V-RALLY. Escenarios hiper-realistas con todo lujo de detalles, con una perfecta construcción del paisaje y una utilización ejemplar de texturas (mucha atención al asfalto), coches de ensueño (incluidos algunos de los grandes clásicos americanos), sensacionales juegos de lu-

TEST DRIVE 4











Los que soñaron con una secuela más veloz y espectacular de THE NEED FOR SPEED de 3DO, encontrarán en TEST DRIVE 4 la respuesta a sus plegarias. No es su continuación, pero posee toda la calidad gráfica y el espíritu de aquel mítico juego.

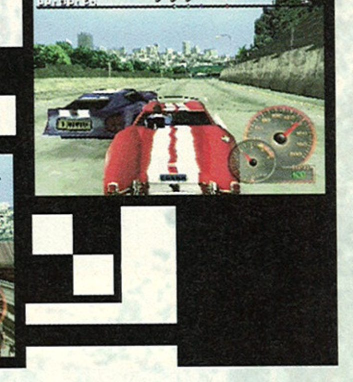
ces, velocidad como para exportar y un movimiento de pantalla más suave que las letras de las canciones de **Laura Pausini**, son sólo algunas de sus muchas excelencias en este apartado. Pero si técnica y gráficamente **TEST DRIVE 4** es una verdadera maravilla, todo eso queda en un segundo plano si echamos un vistazo a su jugabilidad. Mecánica de *check points*, varios modos de juego, unos rivales con un nivel tremendamente competitivo, tráfico rodado abundante y una policía que no te dejará ni un segundo a la sombra y que esta vez sí que corren como demonios. Manejable, con tantas tomas como podáis imaginar y *modo link*, **TEST DRIVE 4** cuenta con todos los elementos para convertirse en el heredero de THE NEED FOR SPEED.

DE LUCAR



CIRCUITO 1

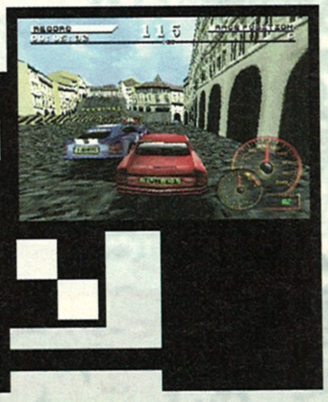




CIRCUITO 2

CIRCUITO 3







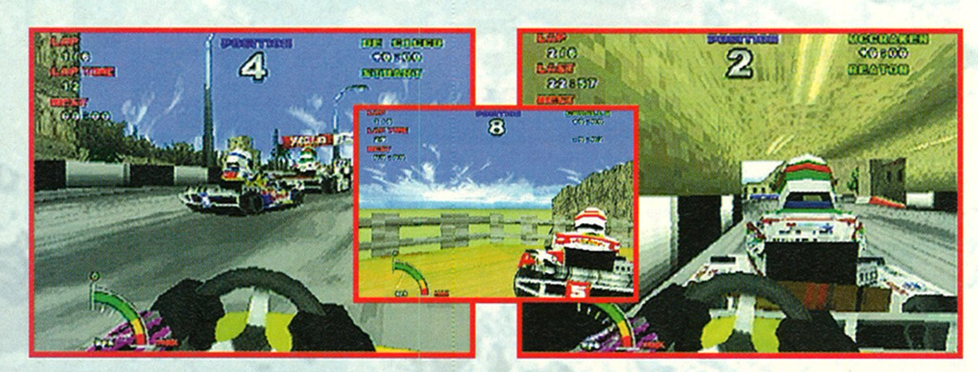
AUSTRALIA

BRAZIL



ENTRE CANGUROS Y KOALAS DEBEREMOS CONTROLAR EL KART A TOPE.

SUS ENDIABLADAS CURVAS PUEDEN HACER QUE DERRAPEMOS.



FORMULA KARTS

SEGA SATURN



Entre tal avalancha de novedades de ***Saturn*** es posible que se nos escapen juegos que, aunque sin nombre, pueden llegar a ser bastante importantes. Uno que lo será sin duda es **SUPER KARTS**. Sus responsables, **Manic Media**, no es la primera vez que se enfrentan a un juego de estas características, ya que son los autores de MANIC KARTS, un divertido juego de ***PC*** con bastantes similitudes con SUPER MARIO KART. Este compacto es bastante más serio que su anterior juego, ya que se trata de carreras de competición con *Karts* bastante sofisticados. La variedad de circuitos es muy alta comparada con la que suele haber en estos arcades, puesto que en esta ocasión podremos recorrer 9 trazados en distintas partes del mundo, incluso en la Luna. Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, podremos elegir entre diez coches distintos, cada uno perteneciente a un equipo diferente y, claro está, con manejo y prestaciones variadas. El control de los vehículos no se parece en nada a lo que

EGYPT



UN BELLO CIRCUITO LLENO DE PIRAMIDES Y TODO TIPO DE CONSTRUCCIONES.

ENGLAND



NO TE PREOCUPES POR LAS VACAS LOCAS, AQUI SON MAS PELIGROSOS LOS CORREDORES.











FRANCE



UN RECORRIDO BASTANTE TRANQUILO QUE PERMITIRA COMPROBAR TU DESTREZA.

GERMANY



LAS TIERRAS GERMANAS SON IDEALES PARA DUELOS DE GRAN ALTURA Y PEQUEÑOS COCHES.

estamos acostumbrados en los arcades de conducción, ya que un *Kart* se maneja de una manera muy distinta a un coche y se va mucho más en las curvas, por lo que necesitaremos controlar los derrapes. Esta versión, todavía lejos de estar terminada, ya rebosa calidad por los cuatro costados. Esperamos impacientes la version final para hablaros de las excelencias de este arcade de conducción.

THE PUNISHER



JAPAN



LA OSCURIDAD DE LA NOCHE SOLAMENTE SE VE ILUMINADA POR LAS LUCES DE TOKIO.

THE MOON



SI CONDUCIR POR EL CAMPO TE PARECE DIFICIL, ESPERA A HACERLO EN LA LUNA.

ENEMY ZERO

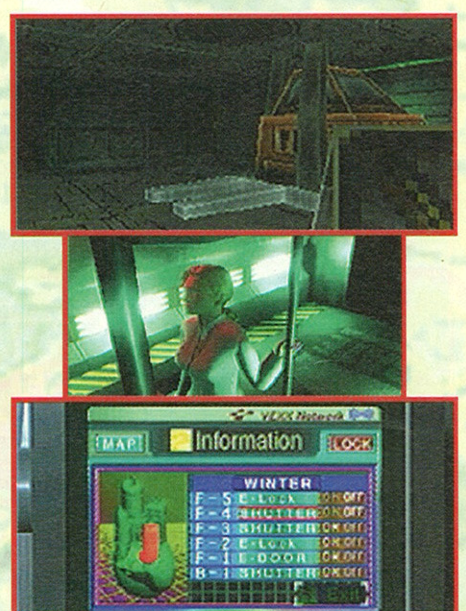
SUPER NUEVO



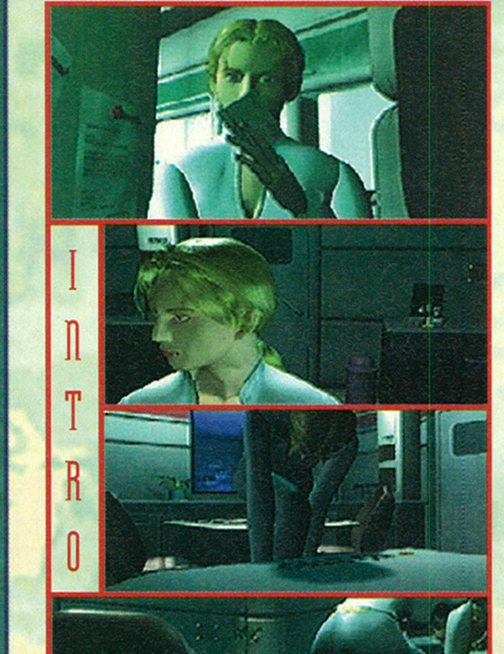
Hace ya algunos meses, en las páginas de **JAPANMANIA**, tuvimos la oportunidad de ver por primera vez este juego de **Warp**, y ahora por fin parece que lo vamos a tener en nuestro país dentro de muy poco tiempo. **ENEMY ZERO** sigue las pautas de la anterior producción, el terrorífico D, pero con importantes innovaciones que contribuyen a que ésta sea una aventura mucho más interactiva que su predecesora. Las impresionantes escenas generadas con ***Silicon Graphics*** se mezclan con pasillos y estancias en 3D realizadas con todo detalle. La calidad de vídeo también se ha mejorado mucho, y aunque ha supuesto una pequeña reducción del tamaño de pantalla, goza de una definición pocas veces vista en ***Saturn***. El argumento podría parecer una película cualquiera de la saga Alien, en la que perdidos en las profundidades del espacio tendremos que enfrentarnos con una extraña raza alienígena que quiere borrarnos del mapa. El juego cuenta con un CD de práctica, en el que podremos enfrentarnos a todos los enemigos en un entorno vectorial, como si de un simulador se tratara. En este modo de juego deberemos enfrentarnos a una serie de enemigos representados por vectores, que en muchos casos seran invisibles y sólamente aparecerán en nuestro radar (algunas veces ni eso). Los gráficos y sonidos, de la misma manera que sucedía en D, estan pensados para inquietarnos y hacernos pasar el mayor miedo posible. Este juego estaba en un principio previsto para los dos sistemas de 32 *bits*, hasta que **Kenji Eno**, director de **Warp**, anunció que no iban a programar nada para ninguna consola que no fuera de **Sega** después de romper relaciones con **Sony** y anunciar el lanzamiento de D2 también para **Sega Saturn**. Pero como para eso aún faltan algunos meses, velaremos armas con esta excelente producción para los amantes de las aventuras llenas de suspense y emoción.

THE PUNISHER





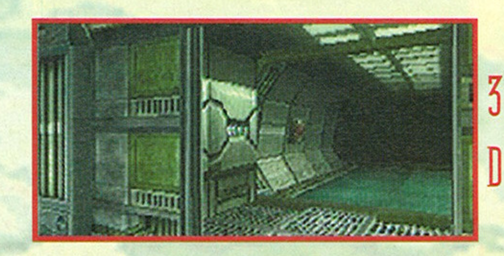
SEGA SATURN





TRAINING

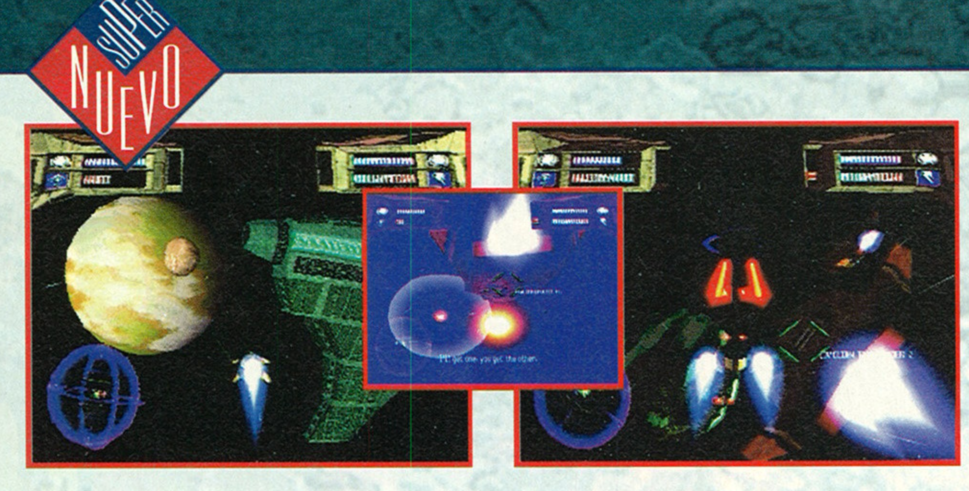




3D

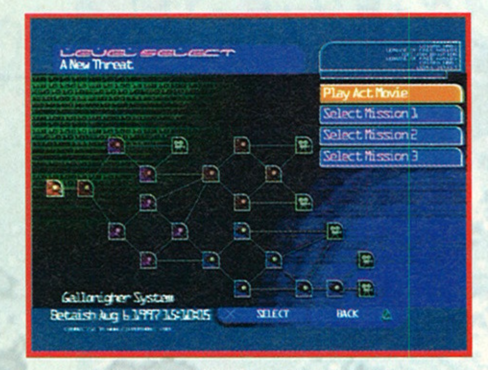

Street Fighter EX plus α
Arma letal en 3D
HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.
Street Fighter se ha convertido en 3D con las últimas instalaciones de serie: Street Fighter EX Plus Alpha. Anunciado como el rey de los fighters en 2D, marcó la historia de éxitos de Capcom. Ahora Street Fighter salta al mundo de juegos de lucha en 3D. Street Fighter EX Plus Alpha promete ser el mejor. Además Street Fighter EX Plus se siente orgulloso con la vuelta de personajes favoritos de Street Fighter II con Chun Li, Ryu y Ken que aparecen por primera vez en 3D.
© ARIKA CO. LTD. 1997
© CAPCOM CO. LTD. 1997
© CAPCOM USA., INC. 1997. Todos los derechos reservados.
PlayStation
CAPCOM
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

SUPER NUEVO

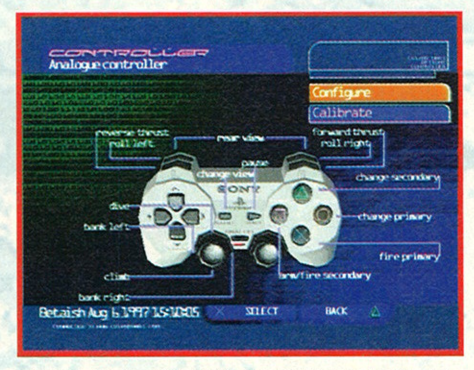


CAMINOS

MANDO ANALOGICO



EL CAMINO A SEGUIR VARIARA DEPENDIENDO DE NUESTROS RESULTADOS.



CON EL MANDO ANALOGICO EL CONTROL DE LA NAVE SERA MUCHO MAS PRECISO.

COLONY WARS

PlayStation

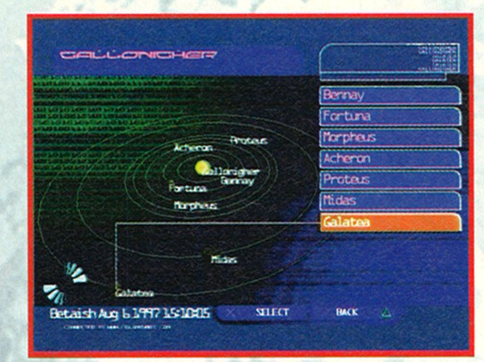
Psygnosis ha sido una de esas escasas compañías que, desde sus comienzos en ***PlayStation***, ha tratado de sorprender con innovaciones técnicas dignas de mención. Ya con sus clásicos DESTRUCTION DERBY y WIPEOUT fue capaz de dejarnos con la boca abierta, a pesar de ser sus dos primeras creaciones para la consola de **Sony**. El tiempo, que no pasa en balde, ha logrado que estos chicos logren unas cotas de perfección simplemente asombrosas, con títulos que conjugan a la perfección calidad técnica y jugabilidad. Por poner un ejemplo, la mayor parte de los juegos para ***PlayStation*** utilizan el modo de pantalla de 320x256 *pixels* (320x240 *pixels* en NTSC), mientras que **COLONY WARS** utiliza un modo de mayor resolución con 512 *pixels* por 256 *scans*. Los menús, bases de datos, etc. utilizan una resolución mucho mayor, de 640x512 *pixels*, con lo que la presentación del juego goza de una vistosidad muy especial. A mayor resolución, menor memoria para el uso de texturas, por lo que la gen-



te de **Psygnosis** ha debido ingeniárselas para lograr que la vistosidad del juego no se viese resentida. La solución, cómo no, ha venido de la mano de los siempre agradables efectos de luz (para lo que ***PlayStation*** tiene una especial habilidad), que en este **COLONY WARS** llegan hasta cotas de perfección nunca vistas. Y es que todo elemento gráfico presente en la pantalla sufrirá en sus carnes el efecto de las fuentes de luz existentes, como estrellas, motores, etc. Es realmente asombroso comprobar cómo una nave situada frente a nosotros, y trás la cual existe una fuente de luz, es representada como

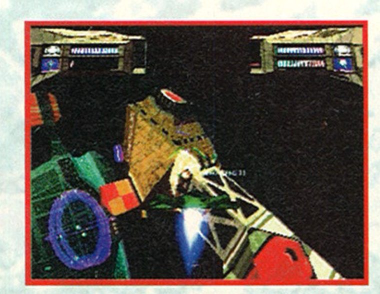

BASES DE DATOS



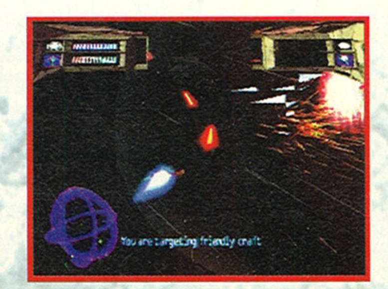


LAS BASES DE DATOS MANEJAN TODO TIPO DE INFORMACION ACERCA DE LAS NAVES DISPONIBLES Y LOS PLANETAS DE LOS DISTINTOS SISTEMAS SOLARES QUE CONOCEREMOS.

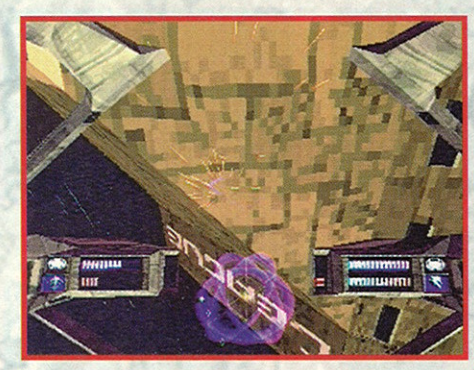


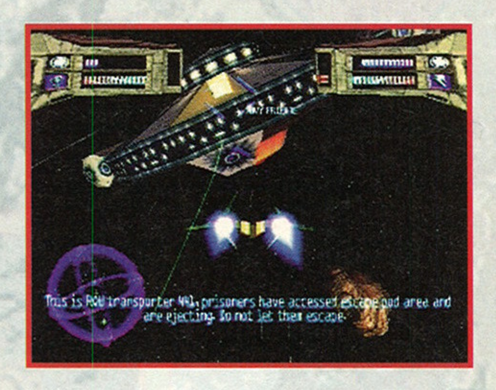














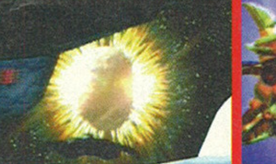
VISTAS

LAS VISTAS DISPONIBLES SERAN TRES, AUNQUE ES POSIBLE QUE EN LA VERSION FINAL DEL JUEGO SE INCLUYA ALGUNA MAS. LA VISTA EXTERIOR ES, SIN DUDA, LA MAS PRACTICA DE LA TRES.















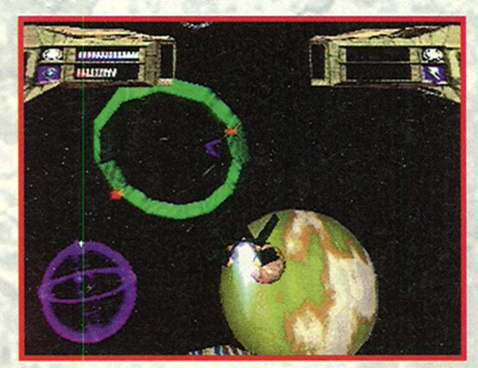
INTRO

una sombra, efecto totalmente real que se produce cuando una luz de esa magnitud nos ciega por completo. Pero en **COLONY WARS** no todo serán alardes técnicos, ya que la aventura que se nos propone resultará igualmente atractiva. Muchos caminos por elegir (aunque serán nuestros enemigos quienes elijan por nosotros), varias naves que pilotar, unas *intros* muy elaboradas y, lo mejor de todo, dos CD´s que aseguran un juego muy extenso. Todo esto es lo mucho que hemos visto hasta el momento, aunque aún queda mucho por ver.

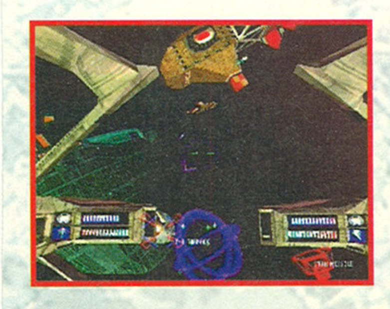
J. C. MAYERICK

ENTRENAMIENTO



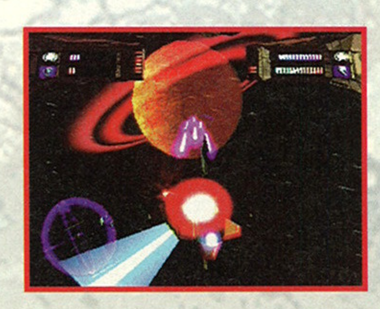


ANTES DE AFRONTAR LA AVENTURA COMO TAL, ES POSIBLE ACCEDER A SIETE NIVELES DE ENTRENAMIENTO PARA FAMILIARIZARNOS CON LAS NAVES, ARMAMENTO, ETC.





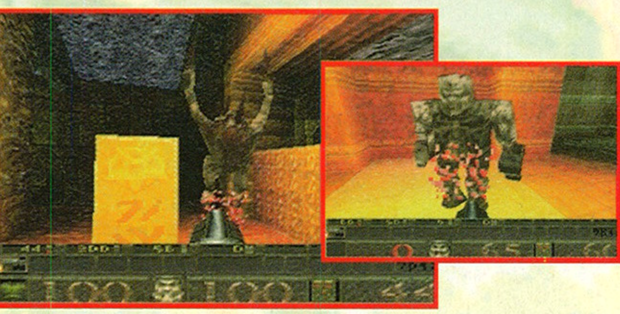






El ambiente tétrico y angustioso de QUAKE nos recuerda, en algunos de sus pasajes, a la pasada vida sentimental de The Punisher: seres curiosos y muy agresivos.



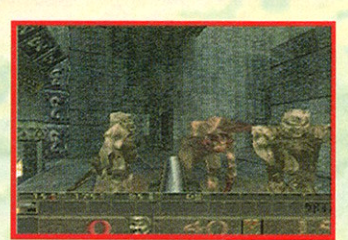
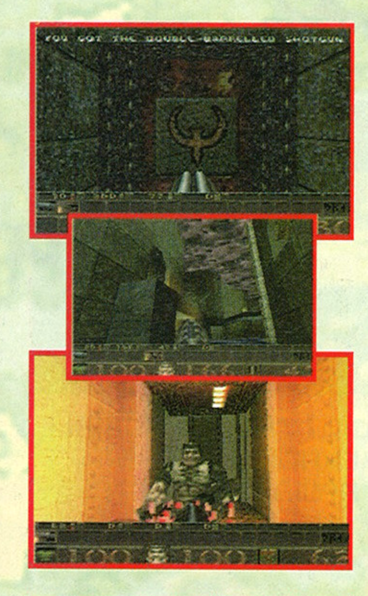








QUAKE

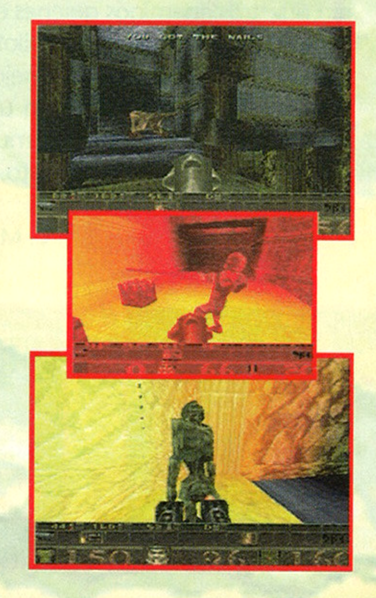



Hay muchas personas que siempre han insistido en que *Saturn* ofrece más facilidades a los programadores para desarrollar juegos del tipo DOOM que *PlayStation*. Es posible, pero hasta la fecha hay escasas pruebas. Si exceptuamos al magnífico EXHUMED, creado por los mismos programadores de **QUAKE** para *Saturn*, las lista de éxitos en este género apenas cuentan con otro título destacable. Originario de *PC*, **QUAKE** supuso un auténtico bombazo gracias a sus impresionantes gráficos, a sus fantásticos escenarios, su gran realismo y, sobre todo, por su tremenda jugabilidad. Esta conversión para *Saturn* ha sabido trasladar con absoluta fidelidad todas esas virtudes, y podemos aseguraros que este **QUAKE** no desmerece lo más mínimo.

Acción total y salvaje, muy buenos movimientos, escenarios complejos y enormes con muchos desniveles y lugares secretos, buen gusto en la utilización de texturas y unos enemigos realmente espectaculares, hacen de esta aventura uno de los grandes títulos para esta consola en los próximos meses. Si eres un buen aficionado al género puedes estar más que seguro que no saldrás defraudado.

DE LUCAR

SUPER NUEVO

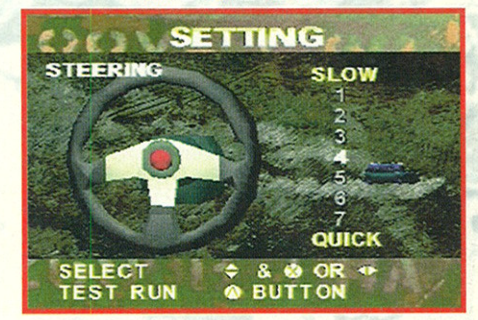




Conocido por la mayoría de vosotros como RUNABOUT, **FELONY 11-79** (vaya nombrecito), se prepara para desembarcar en nuestro país en un par de meses. Con indudables conexiones con la fase de coche del célebre JUNGLA DE CRISTAL, este juego traslada a consola la más brutal carrera contra el tiempo en medio de escenarios repletos de ciudadanos, vehículos, abuelitas y demás concurrencia. Bajo un entorno tridimensional impecable y una intensidad de juego suprema, nada menos que 22 vehículos podremos llegar a pilotar (sólo 4 al principio), desde deportivos hasta autobuses, camiones de basura o una fabulosa vespa. Además de la lucha contra el tiempo, puntuarán los destrozos que causemos en los 3 circuitos, pudiendo hacer añicos desde el interior de unos grandes almacenes o un metro entero. Atropellos, accidentes, emoción, virtuosismo gráfico y grandes dosis de imaginación para uno de los grandes del año del género.

THE SCOPE

AJUSTES

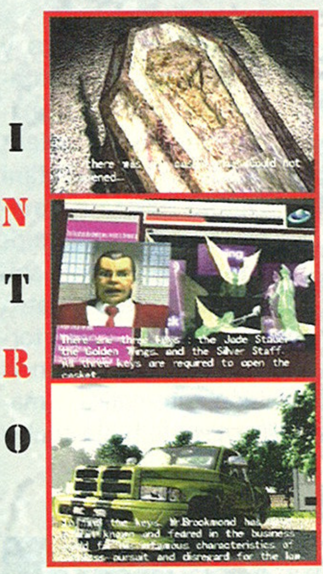


FELONY 11-79

PlayStation



INTRO

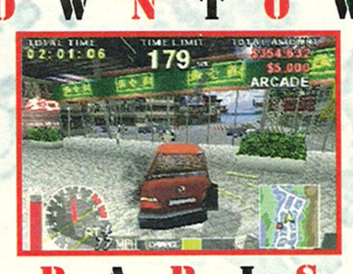




CIRCUITOS

DOWNTOWN

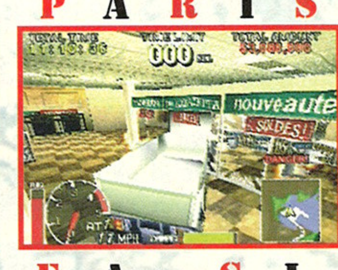






PARIS







SEA SIDE







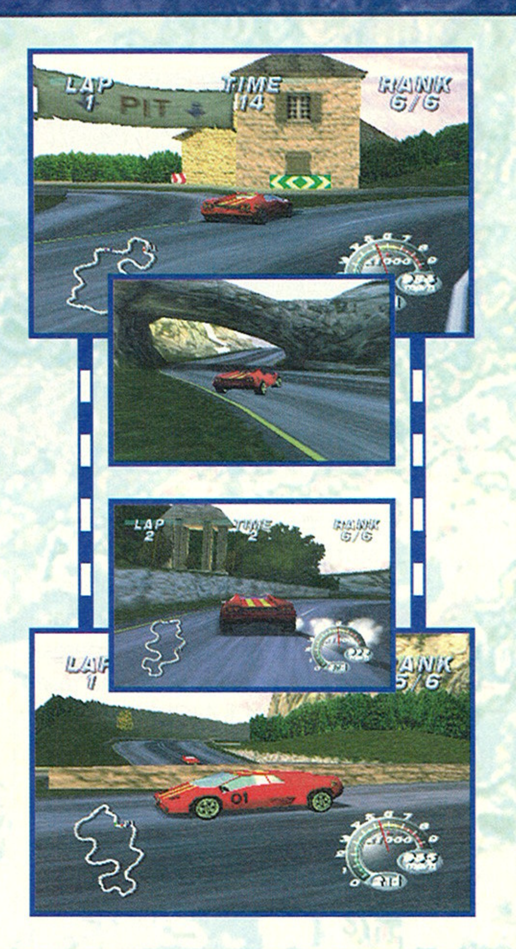


Velocidad, belleza y espectacularidad se dan la mano en este sensacional cartucho de Titus para Nintendo 64.





La Luna de Miel de The Scope: Un fantástico crucero por el lago de Entrepeñas y charcas colindantes.



LAMBORGHINI 64

Apretando el acelerador antes de que lleguen más serios competidores, **LAMBORGHINI 64** de **Titus** se convertirá en el primer arcade de coches «de calle» que visitará el buque insignia de **Nintendo**. Inspirado en el LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE de ***SNES, Game Boy, Amiga*** y ***PC***, y con la potencia gráfica que ***Nintendo 64*** es capaz de poner a disposición de los programadores, este juego de carreras de coches en circuito nos proporciona la posibilidad de ponernos a los mandos de 4 fantásticos deportivos, y adentrarnos en 6 trazados de diferentes exigencias de dificultad. Desde un **Lamborghini Diablo** hasta un **Porsche** o un **Bugatti**, todos los coches han sido renderizados y animados en 3D en tiempo real. Cuatro modos diferentes de juego (arcade, torneo, campeonato, time trial y un modo secreto), transmisión automática o manual, boxes, *split screen* de hasta cuatro

4 JUGADORES

El modo estrella de este programa. Si **LAMBORGHINI 64** es ya apasionante en su modalidad individual, con cuatro jugadores simultáneos las cotas de diversión resultan sencillamente antológicas. No pierde ni un ápice de calidad.



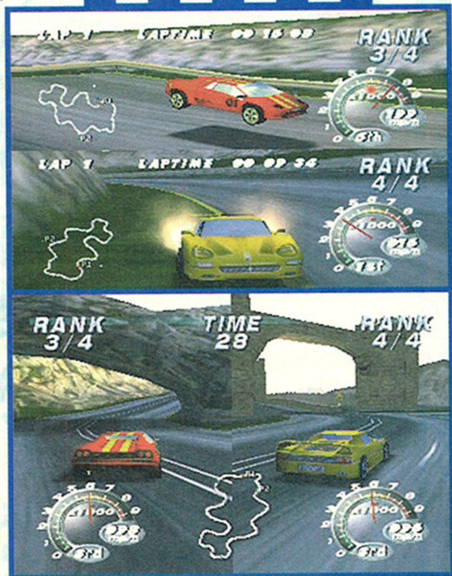
SALIDA

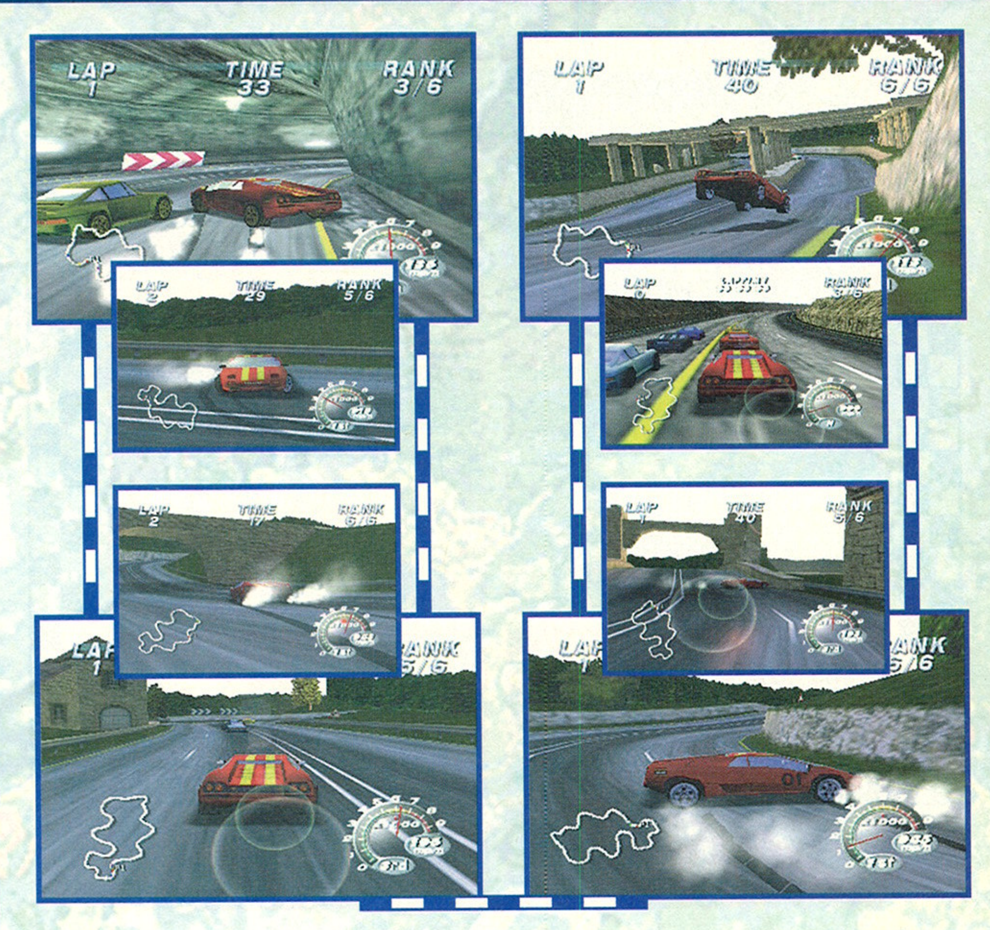


BOXES









LAMBORGHINI 64 tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los mayores éxitos de Nintendo 64 en los próximos meses. Su gran calidad y enorme jugabilidad hacen de él un dignísimo heredero de esta fantástica saga.



jugadores simultáneos, posibilidad de grabar records... Los jugadores tendrán también la posilidad de sentir en sus carnes, más concrétamente en sus manos, los accidentes del terreno, gracias a la compatibilidad con el *Rumble Pak*, el artilugio vibrador del que tanto hemos hablado. También será compatible con los periféricos de volante *Mad-Catz* y *Per4mer*, de comercialización próxima en nuestro país. Para que os hagáis una idea de la expectación que ha levantado en **USA**, las reservas del juego en las tiendas de ese país ya alcanzan la cifra de 250 mil unidades. Aún no hay fecha de lanzamiento confirmada en Europa pero en Estados Unidos es casi seguro que saldrá el próximo 23 de Septiembre. Habrá que rezar para que nuestro tiempo de espera no sea tan largo como en otras ocasiones y así, podáis disfrutar de este gran título en navidades.

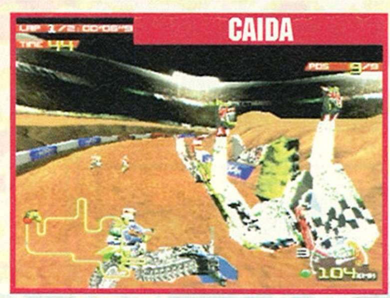
THE SCOPE

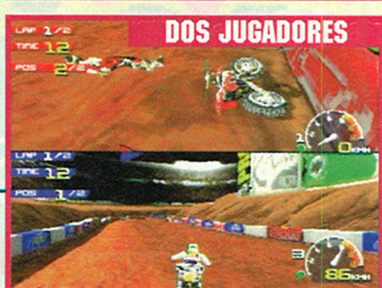
SUPER NUEVO

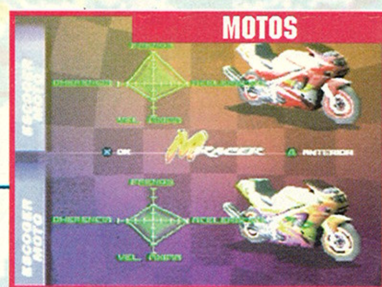


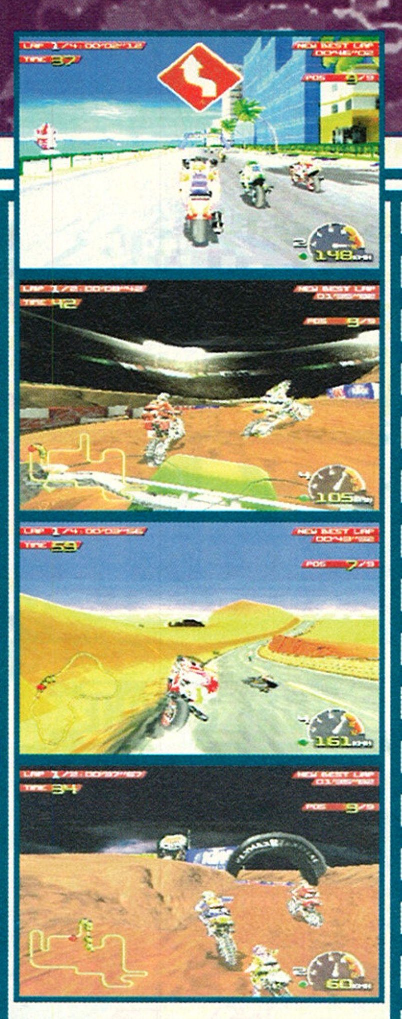












Electronic Arts busca consolidarse como lider en el género deportivo, saliéndose de los tradicionales deportes de equipo. Con MOTO RACER hace que el motociclismo cuente con una mayor representación dentro de PlayStation. Su principal aliciente es reunir en un solo programa pruebas de moto cross junto a las carreras sobre asfalto.

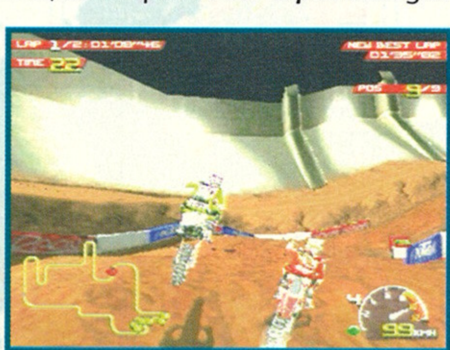


MOTO RACER



Desde la aparición de *PlayStation* en España se ha sucedido una impresionante avalancha de títulos dedicados a vehículos de cuatro ruedas. Sin embargo, los aficionados a las motocicletas no han corrido la misma suerte, teniendo que conformarse con un par de juegos (ROAD RASH e INTERNATIONAL MOTO). Por tanto, la llegada de **MOTO RACER**, que tras aparecer en la versión para *PC*, sirve para paliar una de las deficiencias en el completo catálogo de la consola de **Sony**. **Electronic Arts** después de dominar los principales deportes de equipo se han lanzado a por el control de otras disciplinas como los bolos (TEN PIN ALLEY) y ahora el motociclismo de la mano de **Delphine Software**. Hasta el momento, los programas de este género se ocupan de competiciones en asfalto o de carreras todo terreno. La principal novedad del título que nos ocupa es la de reunir en un mismo programa los dos tipos de pruebas mencionados. Por un lado, ofrece carreras en carretera y por otro el espectacular moto cross, con todo tipo de saltos y derrapes. Además, es compatible con el *pad* analógico

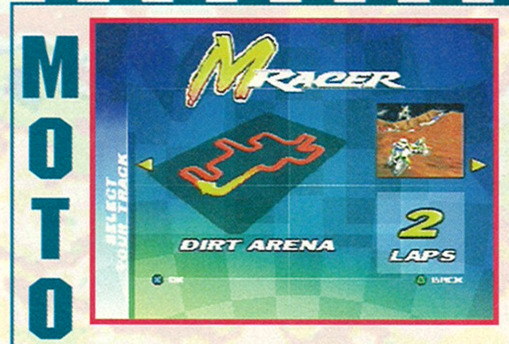








MOTOCROSS





Con las pruebas de moto cross es posible realizar todo tipo de saltos y piruetas. La espectacularidad de estas carreras añade mucha más emoción y variedad que la clásica prueba sobre asfalto.









Los programadores han optado por potenciar la concepción arcade con respecto a la simulación. El resultado es una velocidad endiablada y un sencillo control de las motocicletas.



de *PlayStation,* con el que se logran los mejores resultados. En el tema gráfico destacan los vistosos escenarios que permite encontrarse desde el árido paisaje de un campo petrolífero, hasta el soleado ambiente que rodea una ciudad costera. Este apartado se completa con dos perspectivas y la posibilidad de observar las motos situadas detrás de la controlada. Todo el juego está dominado por la concepción arcade y por la velocidad que alcanzan las máquinas en todas las superficies. La posibilidad de utilizar el turbo, poniendo la moto sobre una sola rueda, da una mayor jugabilidad al compacto haciendo que no se limite a frenar y acelerar. La opción de dos jugadores simultáneos, y una considerable variedad de motos hacen el resto en un programa que sin llegar precedido con la aureola de otros títulos puede dar mucho juego.

CHIP & CE



Los aficionados a los *beat'em-up* están de enhorabuena. **Core Design** inaugura una nueva etapa del género en el entorno 3D retomando la esencia de clásicos como DOUBLE DRAGON o STREETS OF RAGE. La compañía realizó una presentación de **FIGHTING FORCE** en la gran manzana, **Nueva York**, a la que no pudo faltar **SUPER JUEGOS**. Además de un vídeo del juego pudimos disfrutar con una *demo* para ***PlayStation*** y con las andanzas de los protagonistas del juego por las calles de la gran ciudad. Sí, porque los modelos para los protagonistas del juego se encargaron de amenizar nuestra estancia exhibiendo sus habilidades. Pero echemos un vistazo a las delicias del juego, que es lo que realmente interesa. La mecánica del juego, como he mencionado antes, está basada en el esquema de STREETS OF RAGE. **Core Design** lo ha trasladado a un entorno 3D, para lo que ha creado su propio *engine,* más potente que el de producciones anteriores.



Con este nuevo *engine* podremos visualizar hasta 6 personajes en pantalla más los distintos efectos de luz y otras sorpresillas que nos tiene reservadas **FIGHTING FORCE**. Por supuesto, la libertad de movimientos es total, y podrás dirigirte hacia donde quieras por los inmensos escenarios de los 7 niveles que comprende el juego. Cada uno de los cuatro personajes entre los que puedes elegir posee unos 50 golpes más movimientos especiales que resultan devastadores para los secuaces de tu gran enemigo, el Dr. Zeng. La interacción con los escenarios es total, pudiendo arrancar barras de una barandilla para atizar a un adversario, destrozar coches para utilizar sus componentes como armas o ser atropellados en la carretera aumentan la diversión hasta límites insospechados. El juego también admite dos jugadores simultáneos e incluye un modo arcade tipo TEKKEN 2 para aprenderte el catálogo de golpes de tu luchador y divertirte como un enano. Seguramente muchos usuarios de ***PlayStation*** y ***Saturn*** han comenzado a frotarse las manos ante el inminente lanzamiento de **FIGHTING FORCE**, todo un juegazo que en breve os «desnudaremos» convenientemente.

R. DREAMER

FIGHTING FORCE





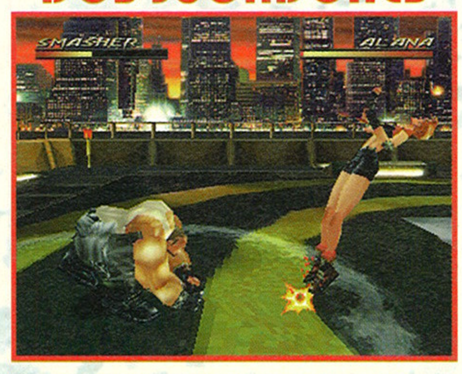


MACE

Prototipo de Nikita, es una amante del riesgo, la fama, el dinero y los hombres duros.



DOS JUGADORES



FIGHTING FORCE incorpora una modalidad de juego tipo TEKKEN 2 para disfrutar a tope.



LOS PROTAGONISTAS



Core Design nos invitó a la presentación mundial de FIGHTING FORCE en Nueva York. En la gran manzana, pudimos conocer a los personajes que habían servido como modelo para los protagonistas del juego. Estos se encargaron de amenizar nuestra estancia escenificando algunos enfrentamientos con Zeng.

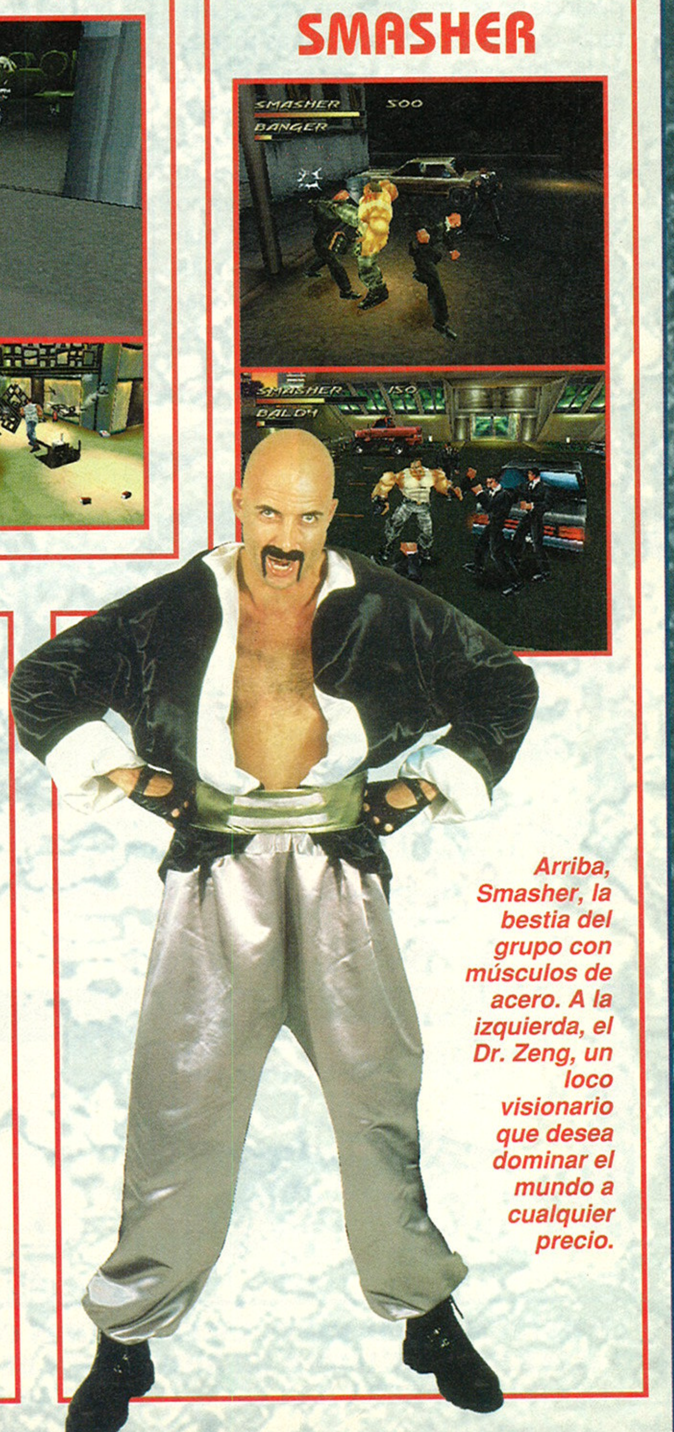


HAWK

El guaperas del grupo también reparte leña por un tubo.

ALANA

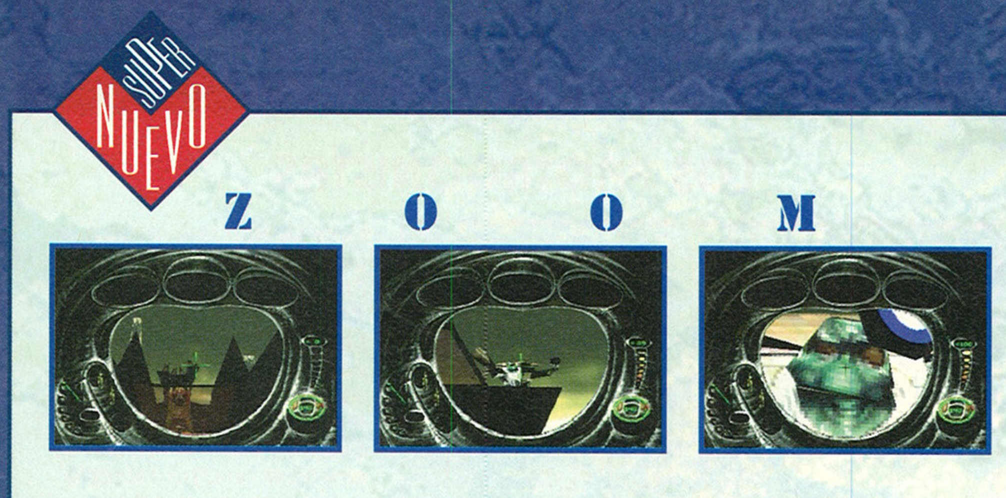
Su belleza no le impide actuar con contundencia ante los esbirros del malvado Dr. Zeng.



SMASHER

Arriba, Smasher, la bestia del grupo con músculos de acero. A la izquierda, el Dr. Zeng, un loco visionario que desea dominar el mundo a cualquier precio.

Z O O M



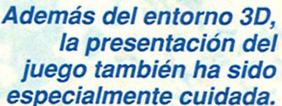


La criatura que **Dave Perry** y compañía idearon originariamente para los ***compatibles PC*** ha comenzado a ver sus primeros rayos de luz sobre el *hardware* de ***PlayStation***. A pesar de no ser más que una *alpha* el material que ha llegado a nuestras manos, es factible asegurar que la conversión va a resultar todo un éxito. Y es que realizar una adaptación de semejante juego no era una tarea precisamente sencilla. Su magnífico a la vez que extraño entorno 3D, es un derroche de imaginación que tan sólo las mentes de **Shiny** podían llegar a idear. A pesar de la caótica apariencia de **MDK**, el sistema de juego es tan sencillo como lo pueda ser cualquier otro *shoot'em-up* en 3D. La única diferencia rádica en la resolución de ciertas situaciones, que pasarán necesariamente por el uso de nuestra habilidad en la elección de nuestro armamento. Uno de los efectos más impresionantes es el del *zoom* de nuestra cámara. Un amasijo de *pixels* situados a distancias importantes podrán ser ampliados hasta observar con texturas sumamente lujosas, ojos, bocas y demás facciones de los enemigos. Un juego sencillamente asombroso que hay que ver para entender. La gente de **Shiny**, desde luego, sabe lo que se hace.

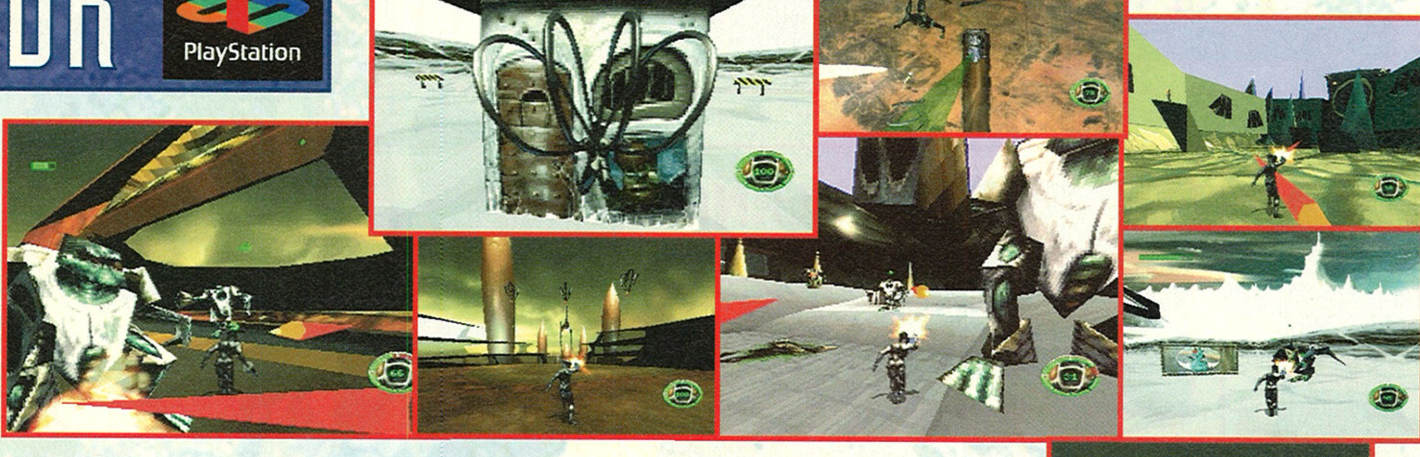
J. C. MAYERICK



Además del entorno 3D, la presentación del juego también ha sido especialmente cuidada.



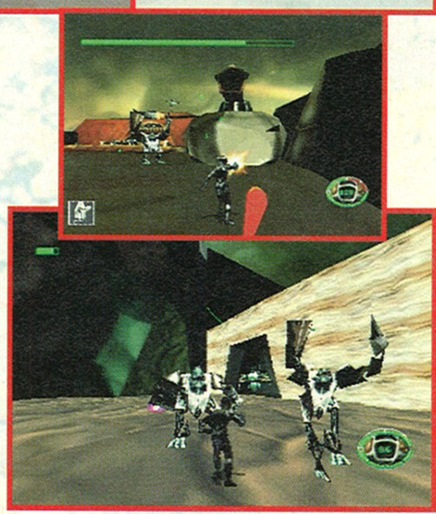
MDK



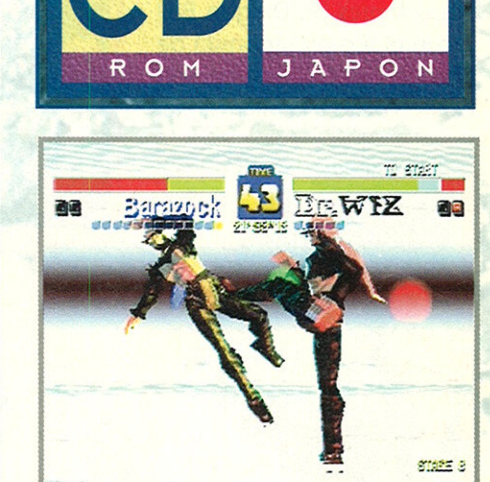
F A S E S   A E R E A S







EN DETERMINADAS FASES ASCENDEREMOS CON LA AYUDA DE UNA NAVE PARA REALIZAR UN BOMBARDEO DE LA ZONA. DE ESTA MANERA SERA MAS FACIL CONTINUAR DESPUES A PIE.









Después de pasar por los estilos de juego más representativos con RAYSTORM, RAY TRACERS y PUZZLE BOBBLE, **Taito** nos sorprende ahora con un magnífico título de lucha 3D llamado **FIGHTERS' IMPACT**. 12 personajes, 7 de ellos con tres estilos de lucha seleccionables (entre los que se encuentran el *Aiki Jiujitsu*, el *Karate*, el *Wrestling* o hasta el típico *Street Fighting*) se partirán la cara en escenarios tan dispares como una alcantarilla o la azotea de un inmenso edificio. **Taito** no ha escatimado esfuerzos en la realización del juego, dotando a los personajes de una fluida animación a base de *motion capture* muy próxima a los 60 *fps*. y con unos sombreados y efectos de luz similares a los vistos en juegos como TEKKEN 2 o TOBAL 2. En lo que a jugabilidad respecta, **FIGHTERS' IMPACT** nos presenta un estilo de juego híbrido entre la típica jugabilidad *3D Fighting* de TEKKEN 2 o VIRTUA FIGHTER y el sistema de *combos* de KILLER INSTINCT, ya que, con un poco de práctica, podréis llegar a realizar *combos* de mas de 20 golpes. Una auténtica exhibición de artes marciales cuya nota más destacada es su tremendo realismo.

DOC









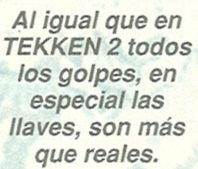




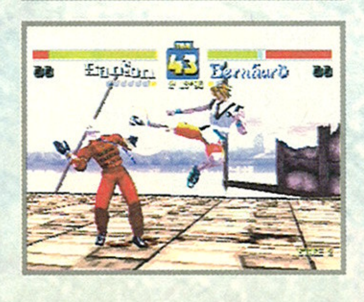




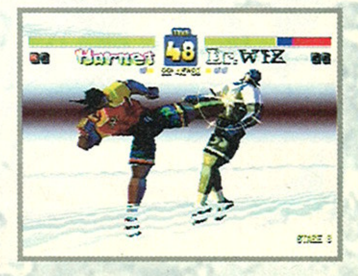
Al igual que en TEKKEN 2 todos los golpes, en especial las llaves, son más que reales.







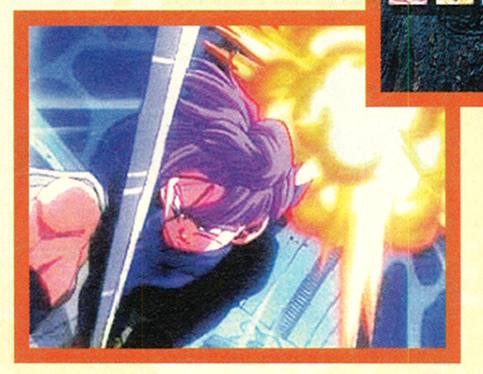






Con pocas, muy pocas semanas de diferencia respecto al lanzamiento en Japón, **New Software Center** va a distribuir en nuestro país la nueva adaptación de Dragon Ball para *PlayStation*. **DRAGON BALL FINAL BOUT** reune en el mismo juego de lucha a los personajes más impactantes de Dragon Ball Z con el trio protagonista de Dragon Ball GT, esto es, Son Goku (vuelto a la infancia), el joven Trunks y Pan (la hija de Son Gohan y Videl, nieta su vez de Mr Satán). Producido como no, por **Bandai**, **FINAL BOUT** es el primer Dragon Ball para *32 bits* en incorporar luchadores poligonales. Los dos anteriores Dragon Ball para *PlayStation* adaptaban el uso de polígonos y texturas pero únicamente en lo referente al escenario, en tanto los luchadores eran meros sprites. El cambio de look acerca este nuevo Dragon Ball a la estética de TEKKEN, recuperando al tiempo la mecánica de los viejos BUTOHDEN de *Su-*





BUILD-UP

Escoge tu luchador favorito y hazle más y más fuerte a medida que superas combates y grabas tus progresos en Memory Card. De hecho, esta la única posibilidad de salvar un personaje oculto. Si dispones de 40 bloques, podrás grabarlos a todos...

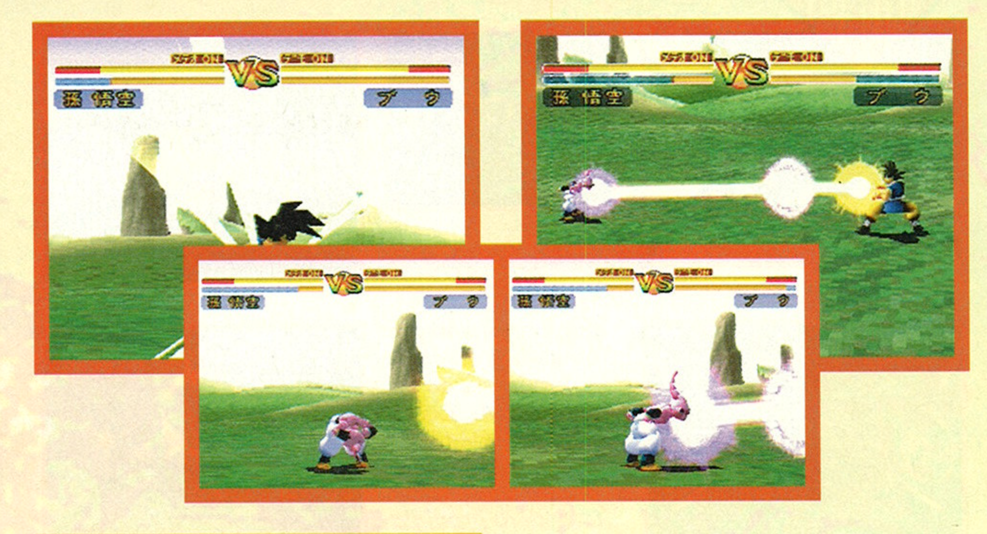


DRAGON BALL FINAL BOUT









per Famicom. Al igual que en aquellos, existen dos barras en el marcador (vida y energía), se puede responder a un *Kame Hame Ha* con otro (estableciendo un espectacular duelo en el que gana el más rápido en dar al boton), en tanto se rescatan los combos encadenados del anterior título de la saga para *32 bits*, DBZ LEGENDS. Con tres modos de juego (*Fighting mode*, *Tournament* y *Build Up*), la cifra inicial de luchadores para elegir en **FINAL BOUT** es de ocho, a los que posteriormente se le añaden un buen número de personajes secretos (se ha llegado a rumorear que el número total podría superar los 40), a los que inexplicablemente no se pueden guardar en ***Memory Card***. De esta manera, uno puede tirarse cuatro horas jugando en el modo *Fighting* recolectando berracos de la talla de Gogeta, para ver luego como todos desaparecen como lágrimas en la lluvia nada más apagar la consola. Un fallo del tamaño de la catedral de Burgos que esperemos solucione **Bandai** en la versión *PAL*. De ello os hablaremos en una próxima review, en cuanto el juego salga a la calle.

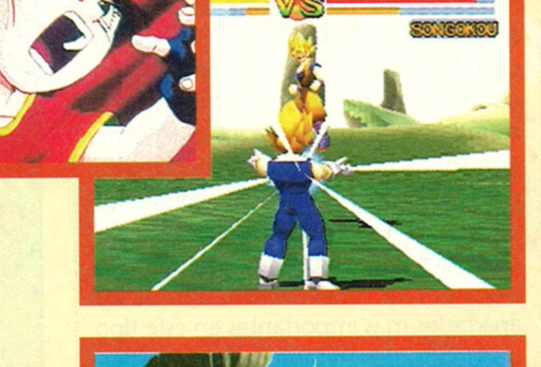
NEMESIS

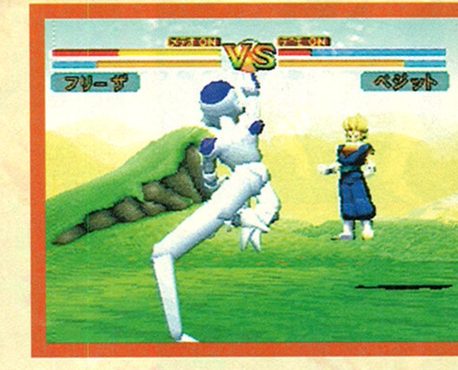




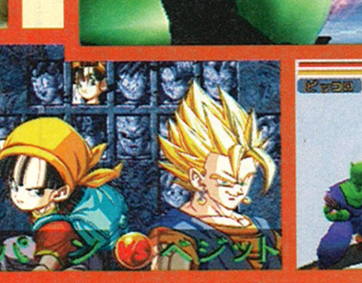
TORNEO

El dojo del Tenkaichi Budokai jamás apareció tan bonito y con tanto detalle como en este modo Torneo, en el que ocho jugadores diferentes se disputan la gloria de la historia. Lástima que no aparezca nuestro amigo el Speaker, todo un clásico.

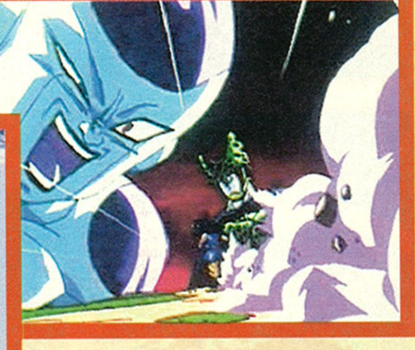


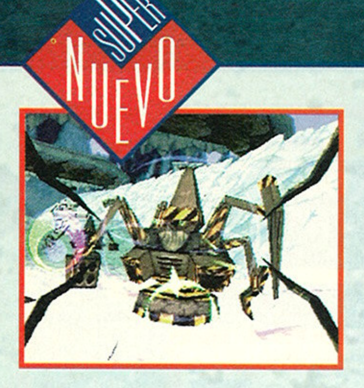




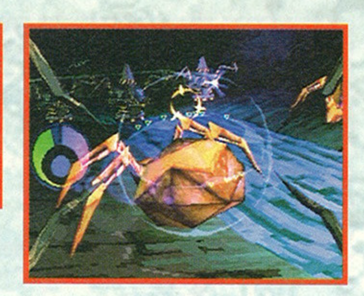






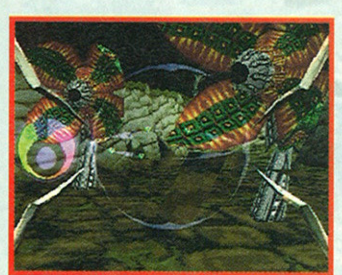


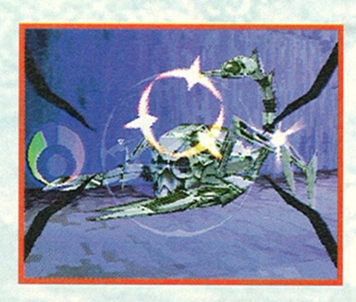


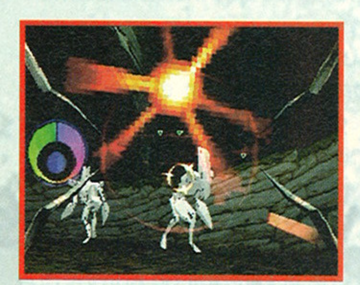




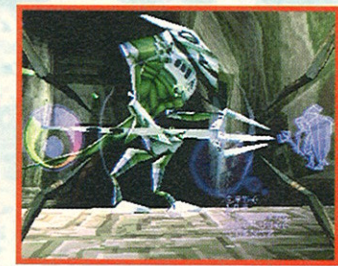
Aquí tenéis algunas muestras de la variopinta fauna de enemigos presentes en este programa de Psygnosis. Los hay de todas las formas y colores y su diseño es un verdadero prodigio de imaginación. Junto con los efectos de luz y los escenarios, son lo mejor del juego.

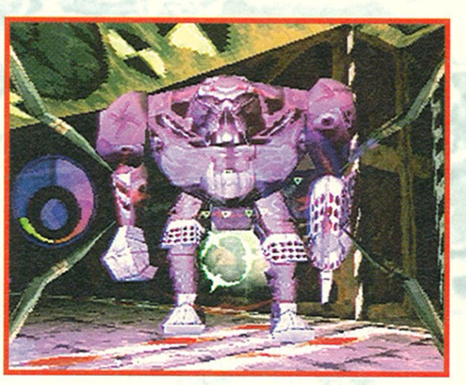










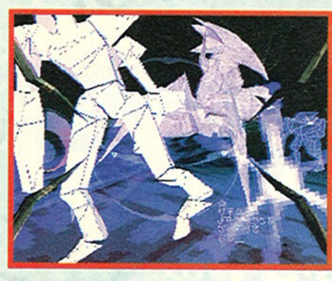


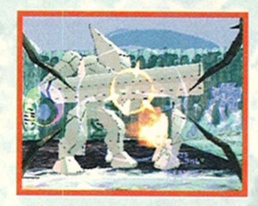
SHADOW MASTER

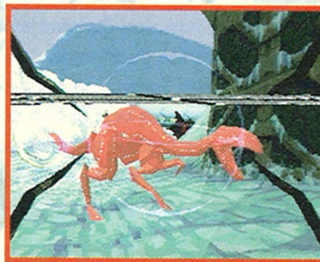


Los fanáticos de los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva tendrán dentro de poco tiempo un nuevo título para demostrar sus habilidades. Se llama SHADOW MASTER, es de **Psygnosis** y, comparándolo con algo de lo ya conocido aunque nada tenga que ver con ellos, se podría decir que es una mezcla de KRAZY IVAN, DISRUPTOR y TENKA. Uno de los puntos fuertes de SHADOWMASTER es, sin duda, el tema gráfico que ha contado con el buen hacer de **Rodney Matthews**, un ilustrador y dibujante de enorme prestigio en el Reino Unido, para el diseño y la ambientación de los escenarios. Los juegos de luces de explosiones y disparos son un auténtico alucine, y los movimientos, uno de los apartados más importantes en este tipo de juegos, tienen tanta suavidad y fluidez como los de DISRUPTOR. En cuanto a los enemigos, los engendros de **SHADOW MASTER** son un verdadero alarde de imaginación en su tamaño, formas y colores. En la versión *beta* que tenemos actualmente algunos de estos seres aún no tienen texturas pero, viendo a sus compañeros de faena, todo parece indicar que tendrán un aspecto terrible. Pronto lo comprobaremos.

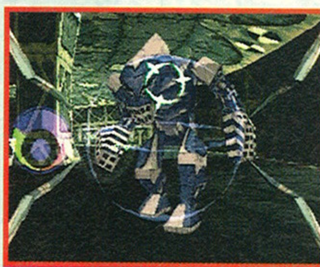
DE LUCAR

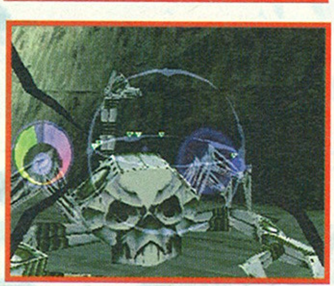




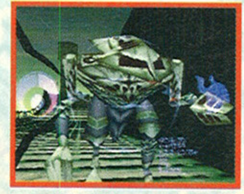


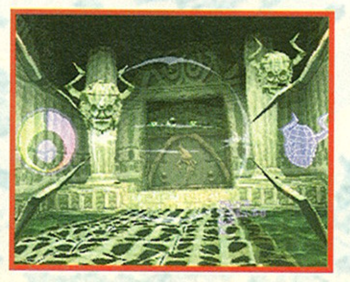
En las pantallas de arriba podéis comprobar el curioso aspecto de los enemigos antes de que los programadores les añadan las texturas. En el TUROK había un truco para verlos de esta guisa. Aquí es algo absolutamente temporal y anecdótico.













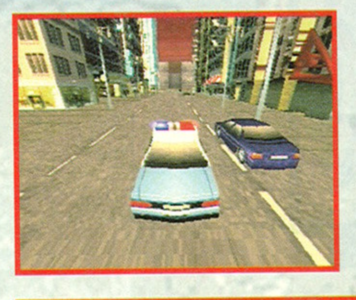
Tras un primer vistazo a **AUTO DESTRUCT**, resulta prácticamente imposible evitar el recuerdo de NEED FOR SPEED 2, otro excelente título de **Electronic Arts**. A simple vista pueden parecer similares, pero en cuanto os adentréis por sus enormes escenarios urbanos en 3D y su mecánica de juego, parecida a la de TWISTED METAL o la fase de conducción de JUNGLA DE CRISTAL, comprenderéis que poco o nada tienen que ver. **AUTO DESTRUCT** para ***PlayStation*** es un espectacular y salvaje arcade en el que son tan importantes las dotes para la conducción como la habilidad a la hora de disparar. Realismo absoluto en el comportamiento del coche, cuidada y variada ambientación con todo lujo de detalles, gran cantidad de escenarios y de misiones distintas, varias perspectivas de juego, un espectacular arsenal de armas, tráfico rodado abundante y arriesgados transeuntes que parecen nacidos para ver los bajos de nuestros coches, son algunas de las características de este divertido programa. Aunque aún está en pleno desarrollo, os podemos asegurar que técnica y gráficamente **AUTO DESTRUCT** acreditará un excelente nivel y que en el apartado de jugabilidad no tendrá nada que envidiar al enloquecedor TWISTED METAL 2. Su diseño gráfico, de momento, no llega a la perfección de JUNGLA DE CRISTAL, pero le da un aire en muchos detalles y parece que tendrá muchos más elementos decorativos y una variedad de escenarios muy superior. En lo que se refiere a jugabilidad, **AUTO DESTRUCT**, os deleitará con un gran número de fases con un variopinto repertorio de fases en las que no todo es destuir... aunque casi, casi. Si os gustan los entretenimientos salvajes, las explosiones y disparar como locos, este puede ser el juego que esperabais.

DE LUCAR



AUTO DESTRUCT









AUTO DESTRUCT tiene un parecido considerable con otras creaciones de Electronic Arts.



















10 PLAYSTATION

1 V-RALLY =
Conducción ◆ Infogrames
Los arcades de conducción ya no son lo mismo desde la aparición de este impresionante simulador, que una vez más está en la posición que debe.



2 I.S.S. PRO =
Deportivo ◆ Konami

3 ABE´S ODDYSEE NOVEDAD
Aventura ◆ GTI

4 S.F. EX PLUS ALPHA NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Capcom

5 HERCULES NOVEDAD
Arcade ◆ Disney

6 SOUL BLADE =
Beat´em-up ◆ Namco

7 THE LOST WORLD NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ DreamWorks Inc.

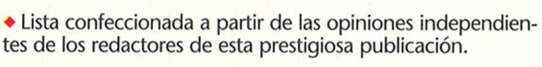
8 PARAPPA THE RAPPER ↓
Simulador de Rap ◆ SCE

9 F1 97 NOVEDAD
Conducción ◆ Psygnosis

10 RAY STORM =
Shoot´em-up ◆ Taito

10 SATURN

1 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom
La sangre se nos hiela al comprobar que no hay ningún juego capaz de desbancar a esta terrorífico y escalofriante aventura de Capcom.

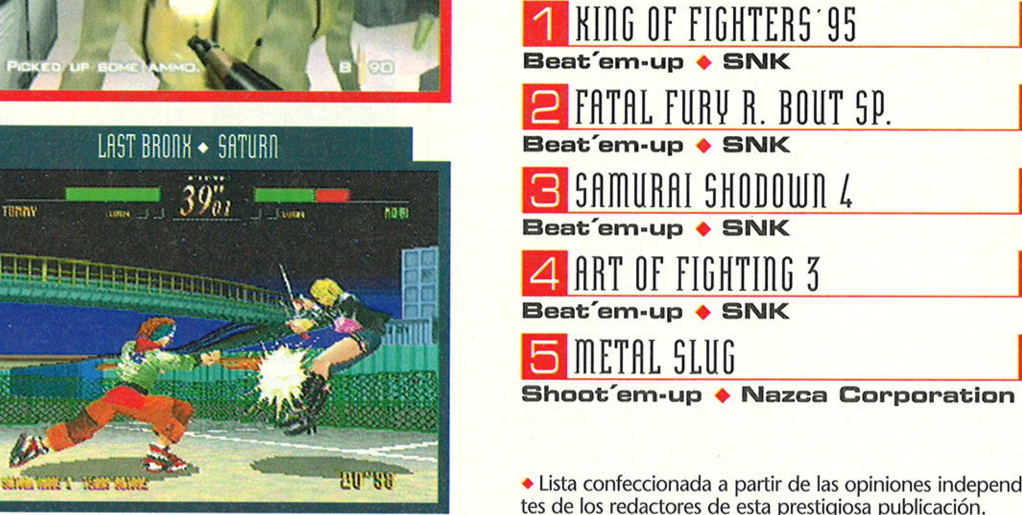


2 LAST BRONX NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Sega

3 SONIC JAM =
Plataformas ◆ Sega

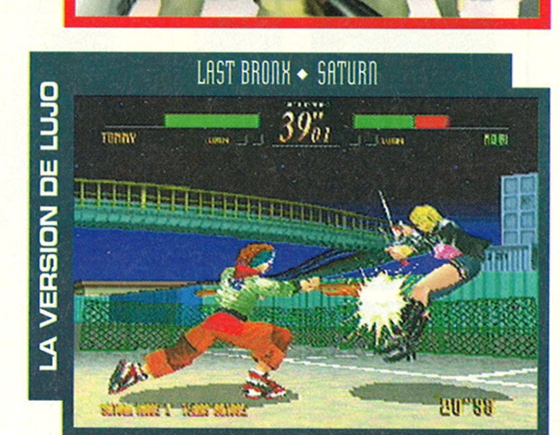
4 FIGHTERS MEGAMIX ↓

LA MEJOR INTRO



ABE´S ODYSEE ◆ PLAYSTATION

EL MAS SORPRENDENTE



GOLDEN EYE ◆ NINTENDO 64

LA VERSION DE LUJO

LAST BRONX ◆ SATURN

5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

2 TINTIN: PRISIONERS OF THE SUN =
Filmation ◆ Infogrames

3 LUCKY LUKE =
Plataformas ◆ Infogrames

4 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 HUNCHBACK OF NOTREDAME =
Varios ◆ THQ

5 NEO GEO

1 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

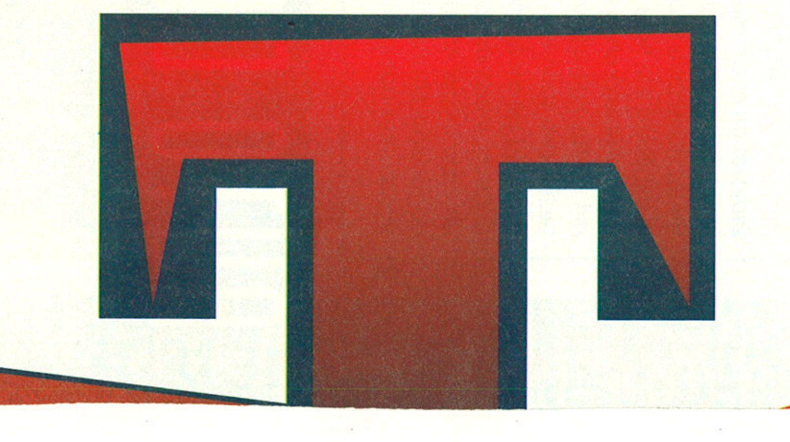
2 FATAL FURY R. BOUT SP. =
Beat´em-up ◆ SNK

3 SAMURAI SHODOWN 4 =
Beat´em-up ◆ SNK

4 ART OF FIGHTING 3 ↑
Beat´em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG ↓
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Beat'em-up ♦ Sega

5 DISCWORLD 2 — NOVEDAD
Aventura ♦ Psygnosis

6 DRAGON FORCE — NOVEDAD
Estrategia ♦ Sega

7 THE LOST WORLD — NOVEDAD
Plataformas 3D ♦ DreamWorks Inc

8 KING OF FIGHTERS 95 — ↓
Beat´em-up ♦ SNK

9 TOMB RAIDER — ↓
Aventura 3D ♦ Core

10 NIGHTS — =
Arcade ♦ Sega



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND — =
Plataformas ♦ Nintendo
Más incombustible que el conejito de Duracell, no existe juego capaz de desbancar del número 1 de la lista a SMW2, y así seguirá por mucho tiempo

2 TERRANIGMA — =
Action RPG ♦ Enix

3 KIRBY'S FUN PAK — =
Plataformas ♦ Nintendo-Hal

4 TETRIS ATTACK — =
Puzzle ♦ Nintendo

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 — =
Beat'em-up ♦ Capcom

6 I.S.S. DELUXE — ↑
Deportivo ♦ Konami

7 DK COUNTRY 3 — ↓
Plataformas ♦ Nintendo

8 LOST VIKINGS 2 — =
Plataformas ♦ Interplay

9 DK COUNTRY 2 — =
Plataformas ♦ Nintendo

10 LUCKY LUKE — =
Plataformas ♦ Infogrames

10 MEGA DRIVE

1 THE LOST WORLD — NOVEDAD
Arcade ♦ Sega
Como si del ejército de Julio Cesar se tratara, este increíble arcade ha entrado directamente en el primer puesto de la lista. Méritos para ello no faltan.

2 DISNEY COLLECTION — ↓
Arcade ♦ Sega

3 TOY STORY — ↓
Arcade ♦ Disney Interactive

4 SEGA CLASSIC COLLECTION — ↓
Varios ♦ Sega

5 I.S.S. DELUXE — ↓
Deportivo ♦ Konami

6 MAUI MALLARD — =
Plataformas ♦ Disney Interactive

7 COMIX ZONE — =
Beat'em-up ♦ Sega

8 SUPER SKIDMARKS — ↑
Conducción ♦ Acid Software

9 SONIC 3D — ↓
Arcade ♦ Sega

10 MICROMACHINES 96 — ↓
Conducción ♦ Codemasters

10 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 — =
Plataformas ♦ Nintendo
En las listas de éxitos el nombre Mario es sinónimo de primer puesto, por eso esta posición de privilegio está reservada **Shigeru Miyamoto.**

2 LYLAT WARS — NOVEDAD
Shoot´em-up ♦ Nintendo

3 I.S.S. 64 — ↓
Deportivo ♦ Konami

4 MARIO KART 64 — ↓
Conducción ♦ Nintendo

5 TUROK — ↓
Shoot´em-up ♦ Acclaim

6 BLAST CORPS — ↓
Arcade ♦ Nintendo / Rare

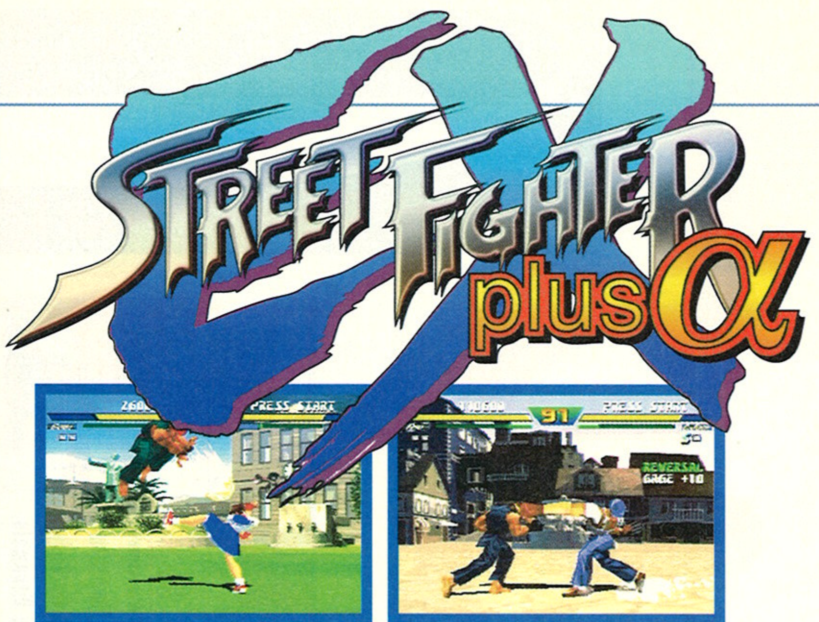
7 KILLER INSTINCT — =
Beat´em-up ♦ Nintendo / Rare

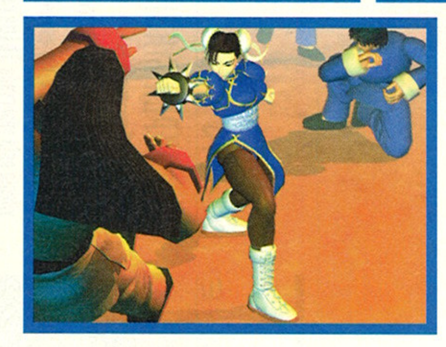
8 PILOTWINGS 64 — =
Simulador ♦ Nintendo

9 WAVE RACE 64 — ↓
Conducción ♦ Nintendo

10 DOOM — ↓
Shoot´em-up ♦ Midway / GTI







La animación del juego, muy cercana a los 60 fps, y la cantidad de efectos 3D y Light Sourcing os dejarán boquiabiertos. Si creíais que las 3D no estaban hechas para SF, estáis equivocados.

Casi a la vez que STREET FIGHTER III, que será versionado en breve para ***Saturn***, comenzó este juego su andadura en el ámbito recreativo, hace ya casi un año, de la mano de **Arika**. Superando todas las expectativas, STREET FIGHTER EX se puso a la cabeza de los juegos de lucha, el espíritu y la jugabilidad SF se unía por primera vez a la espectacularidad de las tres dimensiones en un juego que rebosaba calidad por los cuatro costados. Como última versión recreativa, a los pocos meses del lanzamiento del primer SF EX, **Capcom** puso en los salones una versión mejorada y con mas personajes, a la que llamó STREET FIGHTER EX PLUS. Ahora, todos los usuarios de ***PlayStation*** (y se rumorea que en breve también los de ***Saturn***) podrán disfrutar en su casa con la inmejorable conversión de SF EX PLUS, llamada **SF EX PLUS ALPHA**. A los 21 personajes que SF EX Plus poseía, se le unen ahora dos luchadores más, Dhalsim y Sakura (de ahí lo de *Alpha* en el título). Al contrario de como pudieran pensar todos los seguidores de la saga, su paso a las 3D ha sido más que acertado, ya que el juego ha ganado en espectacularidad, realismo y adicción, y las posibilidades de juego han sido

VECTOR

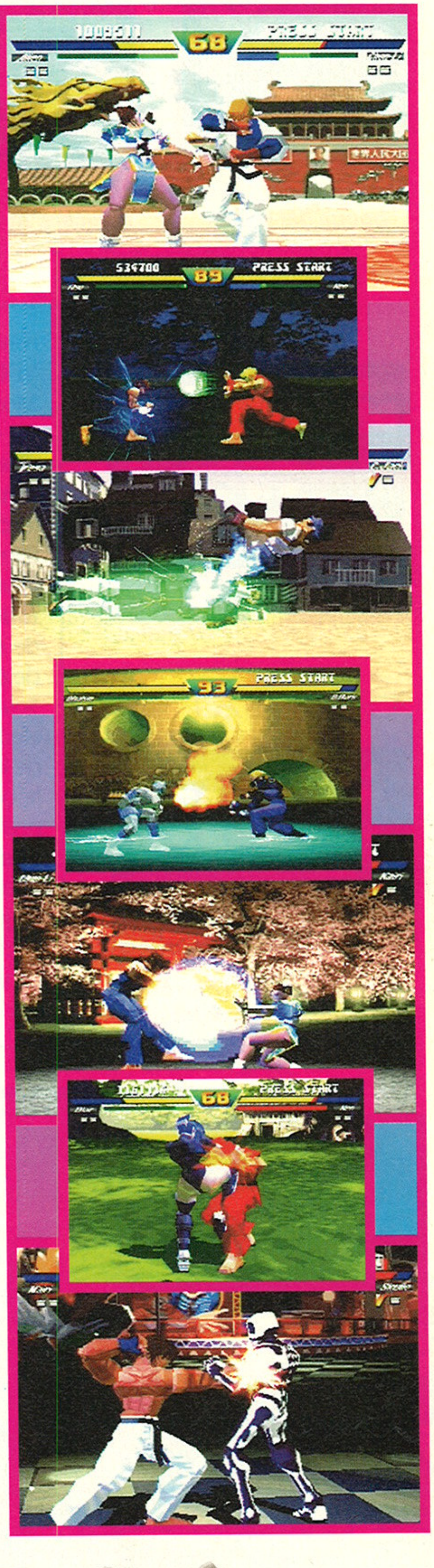




Al igual que en TEKKEN 2, las llaves están hechas con la técnica Motion Capture.



aumentadas. La jugabilidad ha sido uno de los puntos más potenciados en esta versión, ya que, además de tener más personajes que ningún otro STREET FIGHTER anterior, el número de combos, golpes especiales y llaves han sufrido un considerable aumento. El apartado de los Super Combos, muy similar al de SF ALPHA 2, ha sido aún más cuidado, de tal manera que se puede combinar un "Super" con otro más, llegando en algunos casos a utilizar las tres barras disponibles para varios "Super" en un único y bestial combo. Viejos conocidos, como Chun-Li, Guile o el mismísimo Ryu, se jugarán el tipo frente a nuevos fichajes tridimensionales, como son Darun, una especie de Zangief, Allen y Kairi, magníficos aprendices de Ryu o Skullomania, un tipejo disfrazado de esqueleto. En lo que respecta a modos de juego, posiblemente este sea el juego de lucha más completo de todos los que han aparecido hasta la fecha, tiene incluso más que TEKKEN 2: *Survival mode*, *Team Battle mode*, *Training mode*, *Expert mode*, *Time Attack mode*, el típico *Versus mode* y un modo llamado *Bonus Game*, en el que jugaremos una



. Y VICTORIA

BONUS



¿Recordáis el famoso bonus del primer STREET FIGHTER II?

EXPERT



Cuantos más combos realicéis, más trucos conseguiréis.

SURVIVAL



Cada vez que venzas, te rellenarán un poco de energía.

TRAINING



Aquí podrás practicar todos los combos y golpes especiales.

VERSUS



Sin comentarios. Como todos los demás versus.

TIME ATTACK



Habrás de superar tu propio record en seis cursos.

TEAM BATTLE



Igual que el de TEKKEN 2, pero sólo cinco contra cinco.

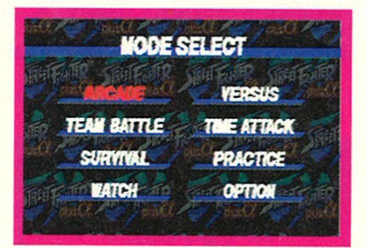
ronda de bonus similar a la de los barriles del primer STREET FIGHTER II. El modo más interesante es el *Expert Mode*, en el que se nos mostrará cómo realizar todo tipo de magias y combos (en total 16 para cada personaje) y a cambio, al hacerlos, se nos obsequiará con personajes ocultos que inicialmente no se encuentran seleccionables, como por ejemplo Satsui No Hado No Ryu (Devil Ryu). Técnicamente, el juego no tiene nada que envidiar a obras maestras como TEKKEN 2 para ***PlayStation*** o VIRTUA FIGHTER 2 para ***Saturn***, ya que además de mostrar sus polígonos a una velocidad aproximada de 60 fps (*frames* por segundo), los efectos 3D y el *Light Sourcing* están a la orden del dia, consiguiendo así un efecto de realidad en los golpes del que carecen muchos de los juegos de este tipo. Con los juegos de lucha, suele ocurrir que cuando te los acabas con tus personajes preferidos pierdes el interés en él y juegas a cualquier otra cosa, pero no es el caso de **SF EX PLUS ALPHA**, ya que todos los personajes son muy versátiles y divertidos de jugar y cada uno tiene su propio final, al estilo TEKKEN 2, con imágenes de vídeo. La sensación de realidad más conseguida del juego se encuentra en la parte de las llaves cuerpo a cuerpo, al igual que en TEKKEN 2, la ani-

WATCH



Podrás seleccionar las cámaras en un COM vs COM.

SELEC. MODO



Aquí tenéis casi todos los modos de juego disponibles







FINALES





Al acabar el juego, se mostrará una secuencia de vídeo.

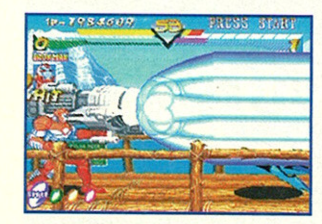


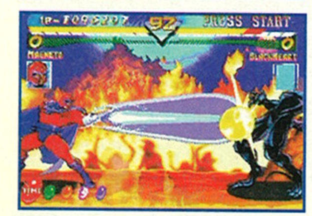
El efecto del agua del escenario de D. Dark es de los mejores que hemos visto.

mación de los luchadores ha sido realizada gracias a la técnica *Motion Capture*, y os aseguro que junto a las animaciones de TEKKEN 2 y 3, es de las mejores que se han hecho para un juego de lucha en 3D. Una ajustadísima dificultad permitirá aprender a los más novatos en los niveles mas fáciles y pondrá en serios aprietos a los maestros del pad en niveles superiores. Muchas horas de entrenamiento harán falta para lograr vencer a Gouki o Garuda, que aparecerán en lugar de Bison si no perdemos ni un crédito o ni un solo *Round* respectivamente, en los niveles mas difíciles, ya que, este es uno de los pocos SF cuya dificultad se caracteriza por la habilidad mostrada por el contrincante, y no por la cantidad de energia que nos "roba" en cada golpe que logra conectar.

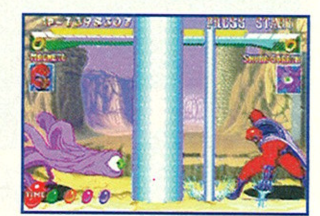
DOC

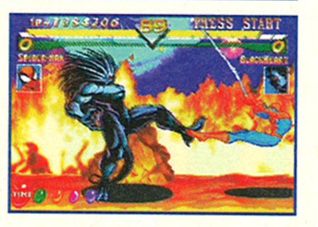








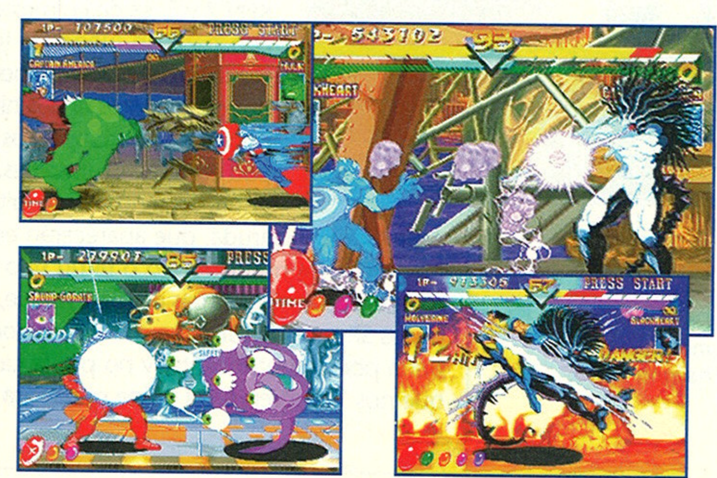



Después de dedicarle todo su tiempo a las recreativas con MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER, STREET FIGHTER 3 Y DARK STALKERS 3, JEDAH'S DAMNATION, **Capcom** vuelve a la carga en los sistemas domésticos con **MARVEL SUPERHEROES.** Los diez personajes mas famosos del mundo del cómic Marvel, se dan cita en un juego de lucha que rompió esquemas en los salones gracias a su increíblemente suave animación y su novedoso sistema de *combos*. El Capitán América, Spiderman o Hulk, por nombrar alguno, tendrán que recuperar la custodia de las gemas y del guantelete del infinito, que se encuentra en posesión de Thanos, archi-enemigo del ya extinto Capitán Marvel. El novedoso sistema de *combos* incluido por primera vez en este título (llamados *Air Combos* en Occidente y *Aerial Rave* en tierras niponas) nos permitirá, haciendo uso del enorme escenario del que hizo gala X-MEN, realizar gigantescos combos. Comenzarlos en el suelo, para después lanzar al oponente al aire y seguir combinando, lanzándolo a tierra de nuevo, consiguiendo de 15 a 30 golpes, como si de un combate de Dragon Ball se tratase.



DOC



THE STREET FIGHTER COLLECTION

SF. ZERO 2 DASH

Muy similar al anterior STREET FIGHTER ZERO (ALPHA) 2, con nuevos movimientos y con varios modos más, entre los que dicen se encuentra un modo *Arcade* en el que se puede jugar una partida entera con dos jugadores contra la máquina. Como novedad importante, la inclusión de la versión antigua de los luchadores (sin especiales, etc...) y de Cammy, con el *sprite* de X-Men vs STREET FIGHTER.





Esta nueva versión de SFZ2 incluye nuevas opciones y varios personajes ocultos.

SUPER STREET FIGHTER II







Juego versionado en su día para las principales consolas de 16 *bits*, ***SNES*** y ***Mega-Drive***, el cual significó un importante lavado de cara con respecto al anterior SFII Turbo, y la inclusión de los *new challengers* Dee Jay, Fei Long, Cammy y Thunder Hawk. Esta fue la primera recreativa de ***Capcom*** que utilizó el sistema *CPS-II*.

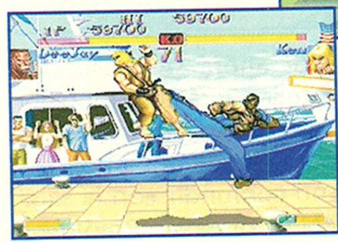
Este fue el primer juego de Capcom que hizo uso de la placa recreativa CPS-II, cuya nueva versión se estrenó con SF3.



SUPER S.F. 2 TURBO



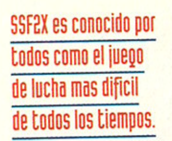








Para muchos el mejor STREET FIGHTER de la historia, y hasta el mejor juego de lucha. SUPER STREET FIGHTER 2X marcó todo un antes y un después en el mundo de los *beat'em-up*, y se ganó a pulso el merecido título en **Japón** de SSF2X "The Grand Master Challenge", debido a su legendaria dificultad.



SSF2X es conocido por todos como el juego de lucha mas difícil de todos los tiempos.







R.E. Director's cut

Chris y Jill regresan a la Mansion de Racoon Forest en la nueva edición del *Survival Horror* de **Capcom** que incluye suculentas novedades como nuevos planos de cámara, nuevos uniformes, más enemigos y que, según apuntan los últimos rumores, podría llegar hasta nosotros perfectamente traducido al castellano. Lo que todavía no os podemos confirmar es si incluirá la famosa demo de RESIDENT EVIL 2. Muy pronto lo sabremos.











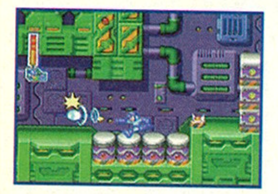
Probablemente R.E. DIRECTOR'S CUT llegue a nuestro país traducido al castellano

El Binomio Megaman

Megaman 8

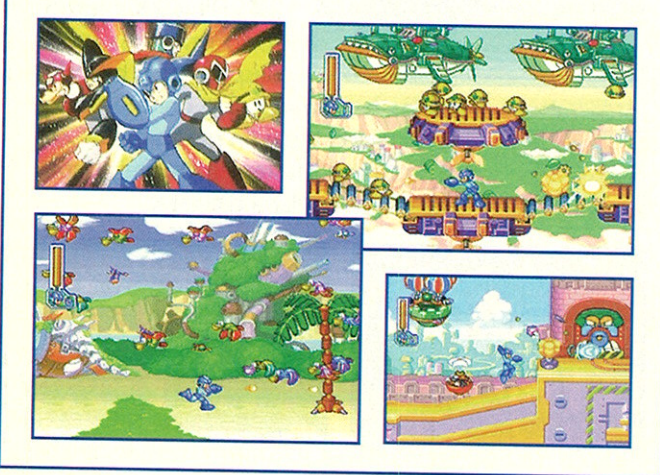




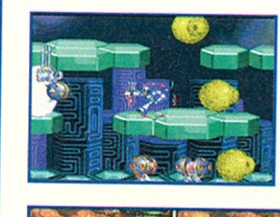


Por ahora se desconoce quien será el distribuidor en **Europa** del primer MEGAMAN en saltar a los 32 *bits* (no confundir con la saga MEGAMAN X). La versión ***PlayStation*** vió la luz recientemente en el mercado **USA** en una edición para coleccionistas que incluía un librito de ilustraciones con todos los malos de esta legendaria saga de las plataformas.

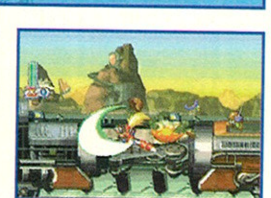
Con una animación y un colorido de caerse de espaldas, MEGAMAN 8 mantiene la línea de sus hermanos de NES.



Megaman X4











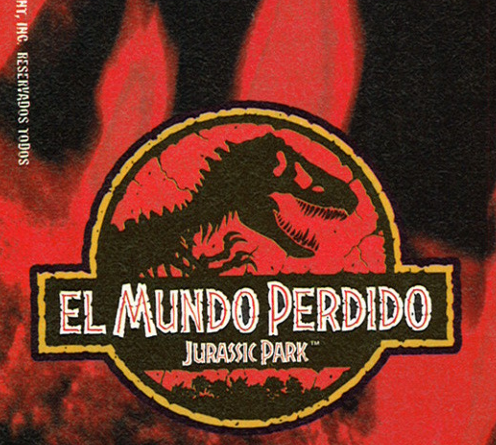
La última entrega de la familia MEGAMAN X permite elegir entre el mítico robotillo azul y su compadre Zero, un clon de Strider capaz de ejecutar mil llaves diferentes. Mil veces superior a nivel gráfico respecto al petardesco MEGAMAN X3, **MEGAMAN X4** es un título a tener en cuenta para el futuro.

Algunos final bosses de X4 alcanzan un tamaño más que desmesurado.





EL MUNDO PERDIDO







Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos. Destrozalo todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego más intenso de todos los tiempos.



TRADUCIDO AL CASTELLANO

EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

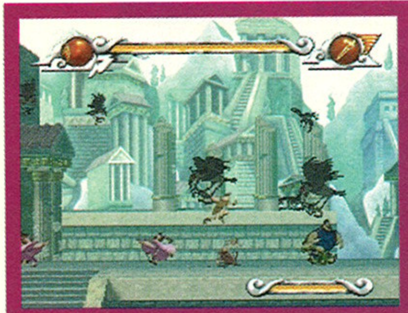


EL GRIEGO DE ORO

RECIEN SALIDA DEL HORNO, OS MOSTRAMOS LAS VIRTUDES (MUCHAS) Y DEFECTOS (POCOS) DE LA VERSION PAL DEL FANTASTICO HERCULES DE DISNEY INTERACTIVE. TEXTOS, VOCES Y CANCIONES EN PERFECTO CASTELLANO PARA UN JUEGO QUE RESCATA PARA PLAYSTATION EL ESPIRITU DEL INOLVIDABLE ALADDIN DE MEGADRIVE.

Pocas horas antes del cierre de la edición, **SCE España** nos ha suministrado la copia *PAL* del **HERCULES** de **Eurocom** y **Disney Interactive**, elevando al cubo nuestra admiración por este espectacular y adictivo arcade de plataformas. Es una pena que el aluvión de lanzamientos del mes de octubre impida llevar a cabo la mítica y gigantesca *review* de **HERCULES** que os prometimos el mes pasado (el juego lo merecía sin duda), pero al menos estas tres páginas servirán para hacer justicia al que creemos el mejor videojuego basado en una película *Disney* desde el mítico ALADDIN de ***MegaDrive.*** Con unos bordes *PAL* mínimos, sin una mínima ralentización respecto a la versión *NTSC* y la traducción de las canciones y los diálogos del juego a cargo de los mismos actores de doblaje de la película, **HERCULES** se divide en diez emocionantes y mastodónticas fases que se desarrollan a través de dos mecánicas de juego bien diferentes. Por un lado están las fases que podríamos denominar de plataforma clásica, en las que Hércules salta, trepa, usa la espada contra sus innumera-









PODERES



ENTRE EL EXTENSO CATALOGO DE PODERES DEL HIJO DE ZEUS, SE INCLUYEN LOS DE LEVANTAR PIEDRAS Y BLOQUES DE TODO TIPO, DESMENUZAR COLUMNAS Y ROCAS A PUÑETAZO LIMPIO O DESTROZAR SUELOS AGRIETADOS A SALTOS. ESTA ÚLTIMA ACCIÓN ES ESENCIAL PARA ENCONTRAR HABITACIONES SECRETAS EN ESCENARIOS COMO TEBAS O EL ENTRENAMIENTO EN LA ISLA DE IDRA.

bles enemigos y para la que **Eurocom** ha creado una nueva técnica (*Z-Depth*). Con ella, el protagonista puede entrar y salir a través de diversos planos del escenario, encontrando nuevos *items* y algunos casos, rutas ocultas. El otro bloque lo componen las fases denominadas *Forced Scroll Z-Axis*, en las que Hercules corre como un poseso por espectaculares escenarios tridimensionales, al estilo CRASH BANDICOOT, y en las que únicamente se permite saltar y esquivar los incontables obstáculos. Por haber, incluso hay una fase de Matamarcianos, en la que el hijo de Zeus cabalga sobre Pegaso para enfrentarse a los cuatro Titanes, liberados por el malvado rey de los infiernos, Hades. Pensado originalmente para jugadores de 8 a 14 años, **HERCULES** es uno de los pocos juegos que escapan del *target* de edad del usuario medio de ***PlayStation*** (que **Sony Computer Entertainment America** cifra en 18-34 años), lo que no significa ni mucho menos que no ofrezca alicientes a jugadores de edad más avanzada. De hecho, el juego dispone de un modo de dificultad denominado Hercúleo, imposible como él sólo, que es la única llave para acceder a al segundo video musical extraido de la película, "*A Star Is Born*". Tanto éste, como el vídeo que abre el juego (magníficamente doblado al castellano), así como las diferentes intros, tienen una calidad gráfica y sonora excepcional, gracias a la utilización del

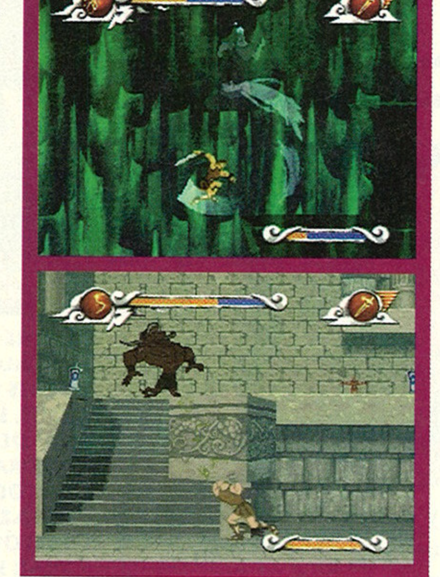




LAS DIEZ FASES DE HERCULES SE REPARTEN ENTRE NIVELES DE MECÁNICA 2D EN LOS QUE SE PUEDE ACCEDER A DIVERSOS PLANOS DEL ESCENARIO GRACIAS A LA TÉCNICA Z-DEPTH, Y LAS FASES Z-AXIS, LOCALIZACIONES 3D REPLETAS DE OBSTÁCULOS, EN LAS QUE EL PROTAGONISTA CORRE MÁS QUE THE PUNISHER TRAS EL CAMIÓN DE LOS HELADOS.

modo *PlayBack* de la consola de **Sony**. Los más de 10.000 *frames* de animación utilizados en el protagonista y sus enemigos, más lo último en uso de polígonos y mapeado de texturas empleado en dar forma a los escenarios han dado como resultado uno de los espectáculos gráficos más bonitos que hemos visto hasta el momento en ***PlayStation***, que tiene su culminación en la **Hydra**, un gigantesco *Final Boss* que tiene ya asegurado su ingreso en el *Hall Of Fame* de los jefazos descomunales, junto a otros egregios miembros de la talla del dantesco **Legion** de CASTLEVANIA SOTN. Si **HERCULES** ya nos parecía bueno en versión *yankee*, la entrega *PAL* no puede calificarse sino de soberbia. Un juegazo capaz de meterse en el bolsillo a grandes y pequeños, al margen de la popularidad que llegue a alcanzar la película en nuestro país, cuyo estreno es casi inminente. Le auguramos tanto éxito como a su adaptación a videojuego.

NEMESIS

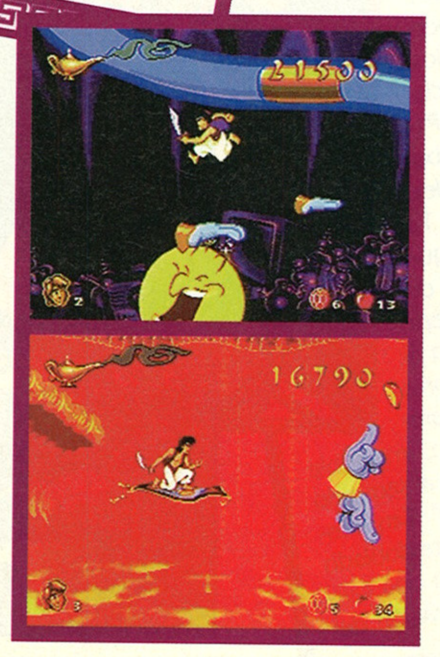




ALADDIN



MUCHO MÁS QUE NINGUNA DE LAS ADAPTACIONES POSTERIORES DE DISNEY INTERACTIVE, COMO EL REY LEON O PINOCHO, HERCULES MANTIENE UN GRAN PARECIDO (TANTO EN LA MECÁNICA DE JUEGO, COMO EN LA ANIMACIÓN DE LOS PERSONAJES) CON EL CLÁSICO ALADDIN DE MEGADRIVE. INCLUSO LA CARATULA LE DA CIERTO AIRE.





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

EUROCOM

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3-5
FASES	10
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94
Escenarios generados mediantes polígonos y mapeado de texturas se unen con más de 10.000 frames de puro rotoscoping para los personajes.

MUSICA 93
El talento del oscarizado Alan Menken al servicio de una banda sonora extraída directamente de la película, incluidos dos videos musicales completos.

SONIDO FX 94
El esfuerzo de SCE se ha traducido en canciones, voces y diálogos totalmente traducidos al castellano por los actores de doblaje de la película.

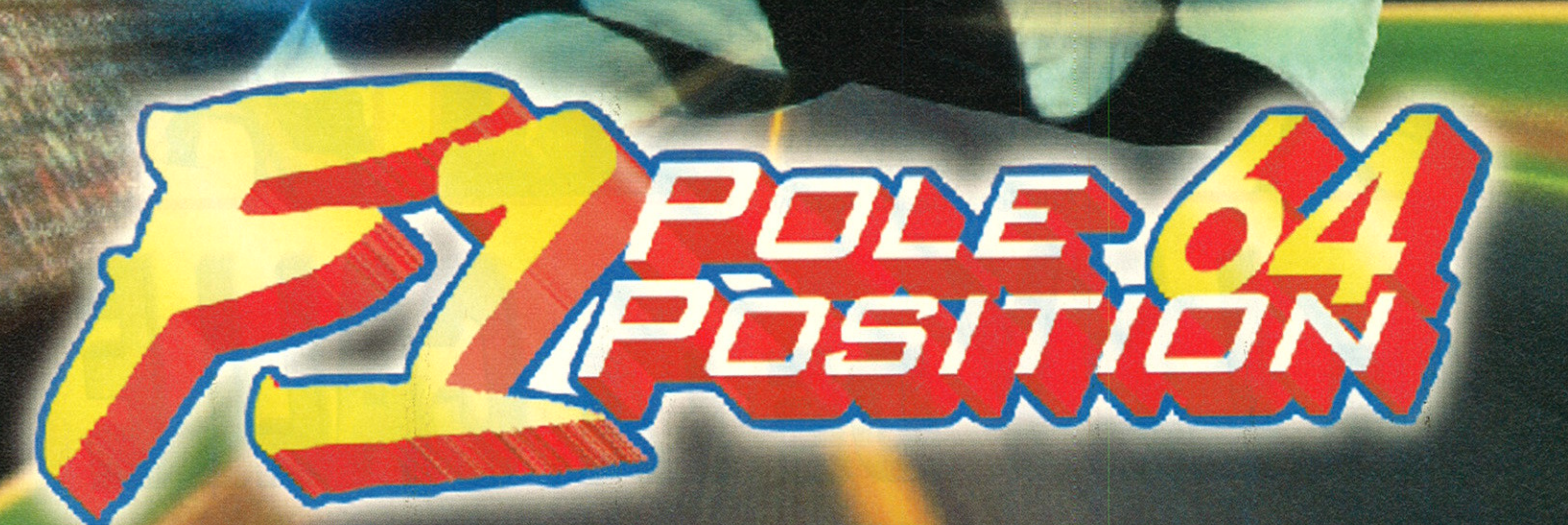
JUGABILIDAD 90
Mayores de 14 años, imprescindible situar la dificultad en Hercúlea. Así podrás sacarle todo el partido a este gran juego.

GLOBAL 93
Sólo por la excelente traducción al castellano HERCULES se merece otro punto más. En un mercado dominado por los clones de SUPER MARIO 64 y los juegos de lucha, Eurocom nos hace regresar a los tiempos en los que las plataformas 2D eran las reinas del videojuego, con la jugabilidad y la adicción como bandera.

+ El enorme parecido físico de Philocetes, el sátiro, con nuestro compañero The Punisher. Hasta en la voz.

− El bajo nivel de dificultad, que obliga a jugar en el modo más difícil.

En Fórmula 1 sólo hay una posición









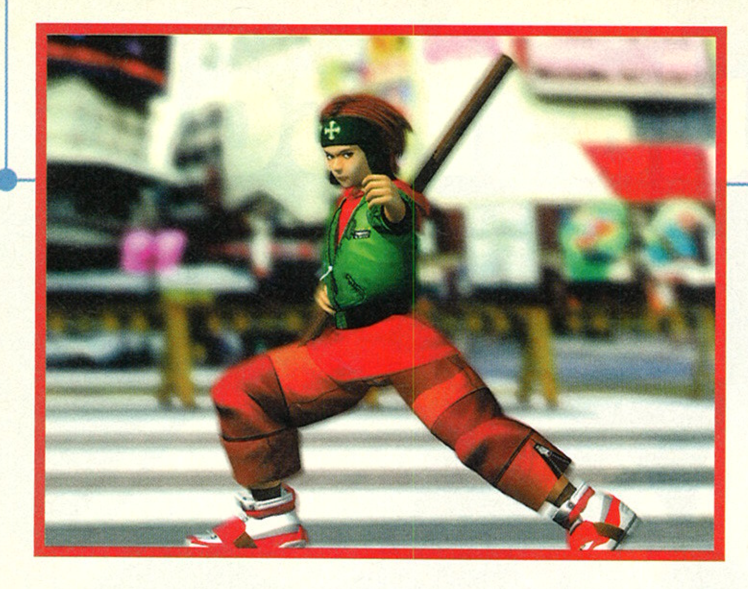


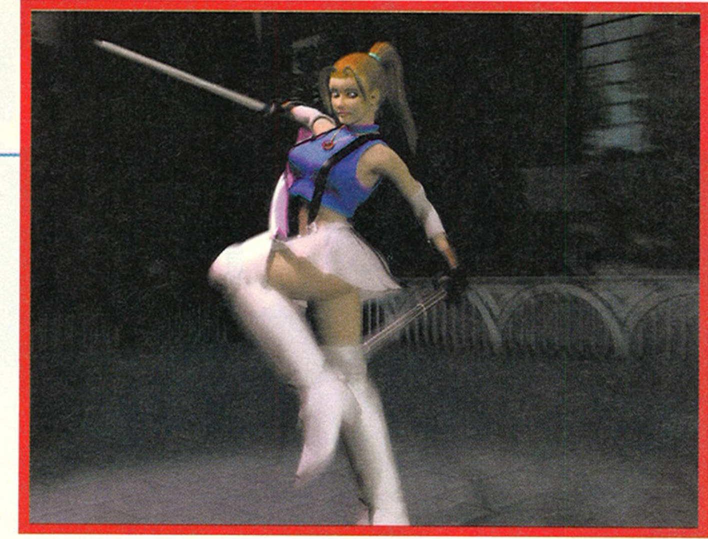
El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1; F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y 30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.





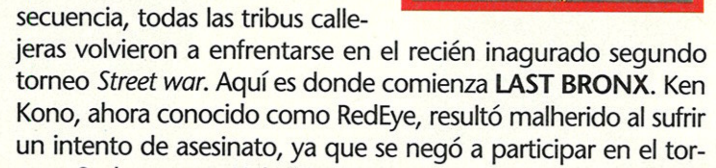








Soul Crew, la banda de motoristas, logró acabar con el sangriento torneo *Street war*, hasta que un día, su líder fue brutalmente asesinado. Como consecuencia, todas las tribus callejeras volvieron a enfrentarse en el recién inagurado segundo torneo *Street war*. Aquí es donde comienza **LAST BRONX**. Ken Kono, ahora conocido como RedEye, resultó malherido al sufrir un intento de asesinato, ya que se negó a participar en el torneo. Su hermana, Yoko Kono, componente de la banda de Survival Game, G-Troops, se ha inscrito al torneo en su lugar para vengarse. Así de sugerente se presenta **LAST BRONX**, conversión directa de la versión de *Model 2* de **Sega**. Yusaku, Tommy,



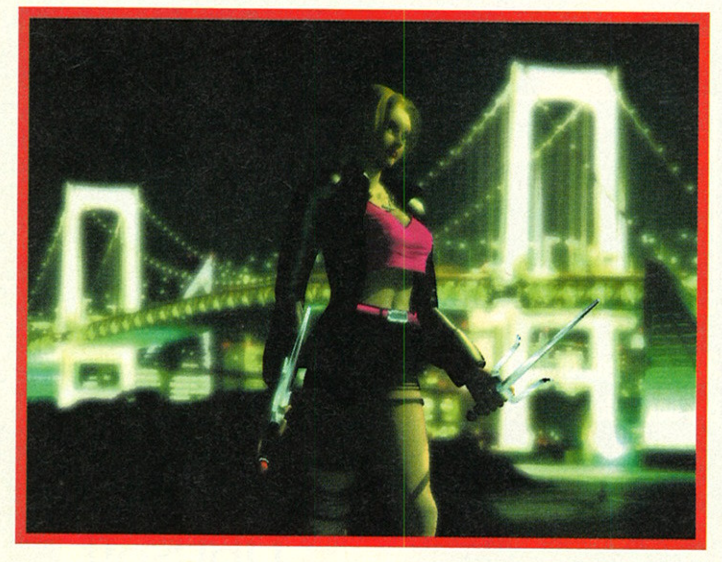


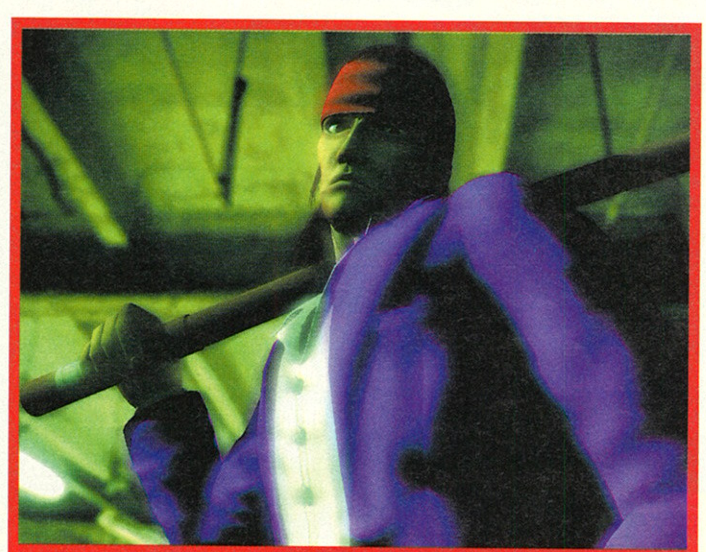






LA LEY DE LA CALLE





LA TENSION, EL CAOS Y LA IRA DIERON COMO FRUTO EL NACIMIENTO DEL PRIMER TORNEO "STREET WAR" EN TOKYO, EN EL QUE LAS PRINCIPALES PANDILLAS SE ENFRENTABAN A MUERTE. HASTA QUE UNA BANDA DE MOTORISTAS, SOUL CREW, PUSO FIN A LA CONTIENDA GRACIAS A SUS TECNICAS DE LUCHA Y SU FILOSOFIA DEL "LIBRE ALMA"...

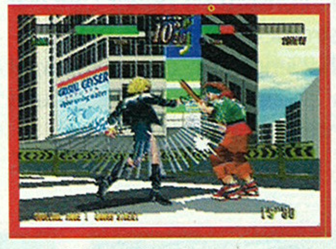


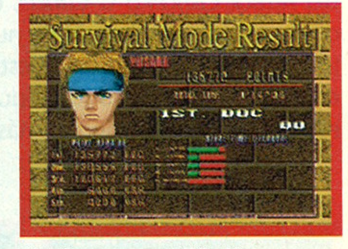


Yoko, Joe, Zaimoku, Nagi, Lisa, Kurosawa y RedEye, 9 personajes, cada uno con un estilo y arma diferente, cada uno de una tribu urbana distinta. Nunca se habia viso en un juego a un *skater* luchar contra un motero en un escenario tan real como el del barrio de Shibuya en Tokyo (pantalla Cross Street), pero **LAST BRONX** es diferente. Todo el entorno gráfico, los personajes, los golpes, las armas, todo esta ambientado en un espacio real y en un tiempo muy cercano al que ahora vivimos. Todo lo descrito anteriormente, sumado a que **LAST BRONX** es un juego que utiliza un *engine* 3D similar al de VIRTUA FIGHTER 2 (gráficos en alta resolución, velocidad de la animación muy cercana a los 60 *fps*), lo convierten en el nuevo bombazo de lucha 3D, al igual que lo fueron en su dia VIRTUA FIGHTER, VF2, FIGHTING VIPERS o FIGHTERS MEGAMIX. Pero no todo se va a quedar en el impecable aspecto gráfico que el juego presenta. Su jugabilidad, uno de sus puntos fuertes, esta marcada por unas notables reminiscencias hacia la saga VF,



MODO SURVIVAL

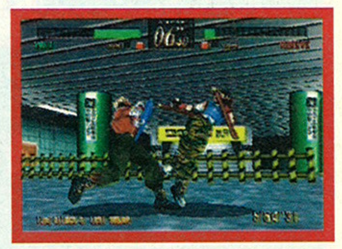




El modo Survival es uno de los mas difíciles y adictivos del juego. Os hará falta mucha práctica para lograr vencer a todos los personajes.

MODO TIME ATTACK





Todo buen juego de lucha en 3D posee un modo similar. Igual que el Arcade, solo que el reto aquí es superar tu propio record de tiempo.









Todos los suelos del juego estan tan bien hechos, que parecen de Nintendo 64

solo que sus personajes, al llevar cada uno un arma diferente, se diferencian mucho mas entre ellos y hacen mucho mas atractiva la idea de jugar cada vez con un personaje distinto. Sobre todo teniendo en cuenta que cada uno posee un final estilo *manga*. Como nota importante, en lo que a jugabilidad se refiere, este es junto a FIGHTING VIPERS el único juego de **Sega** que permite la posibilidad de hacer un inmenso *air juggle* al oponente (lanzar al enemigo por el aire de un golpe), para luego hacer un *combo* aéreo sin dejarle caer. La novedad mas importante de **LAST BRONX**, que tan sólo VF3 posee, se trata del *Attack Cancel* o *G-Cancel*, que consiste en poder cancelar cualquiera de los ataques de nuestro personaje pulsando el botón de defensa mientras lo esta haciendo. De esta manera, el combate (sobre todo jugando a dobles) se convierte en una especie de acertijo mucho más intenso y variado.

DOC

Posiblemente este sea el último beat'em-up de Sega para Saturn antes de la esperada aparición de VIRTUA FIGHTER 3

LAST BRONX™

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996,1997

	SEGA
	SEGA
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 93

Con un Engine 3D similar al de VIRTUA FIGHTER 2, los gráficos en alta resolución y sus 60 fps os dejarán helados. Los suelos parecen tener anti-aliasing.

MUSICA — 90

De muy buena calidad, muy variada y brillante, con el estilo tipico al que Sega nos tiene acostumbrados. La de la intro es una auténtica pasada.

SONIDO FX — 90

Tiene las mejores voces digitalizadas que se hayan oido nunca en Saturn. Las conversaciones de los finales del modo Saturn, son super nitidas.

JUGABILIDAD — 93

La típica jugabilidad que solo Sega sabe imprimir a sus increíbles producciones recreativas. Los nuevos movimientos como rodar o el G-Cancel.

GLOBAL — 93

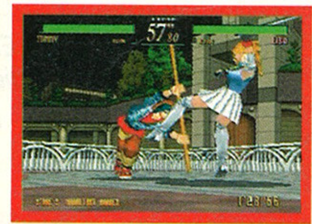
Sega vuelve a convertir magistralmente una de sus súper producciones recreativas a Saturn, al igual que lo hizo con VIRTUA FIGHTER 2 o SEGA RALLY. Todo lo que tiene la recreativa, y mucho más, se encuentra intacto en este título, el cual proporcionará a su dueño muchas horas de diversión, sobre todo jugando a dobles.

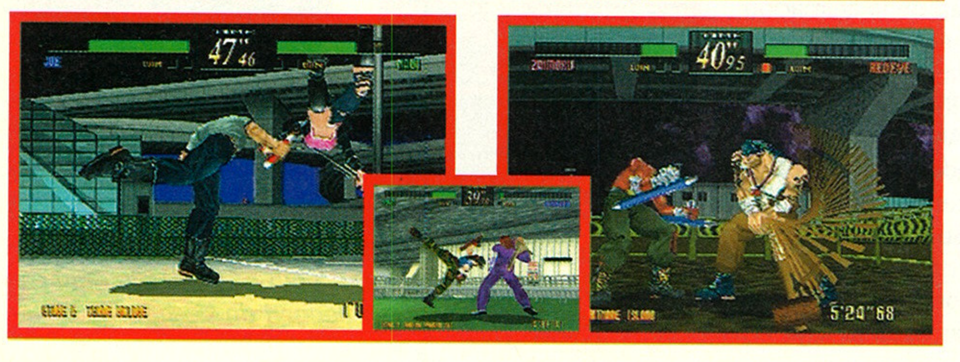
+ La jugabilidad es identica a la de la recreativa. Las texturas de los suelos y los techos son perfectas.

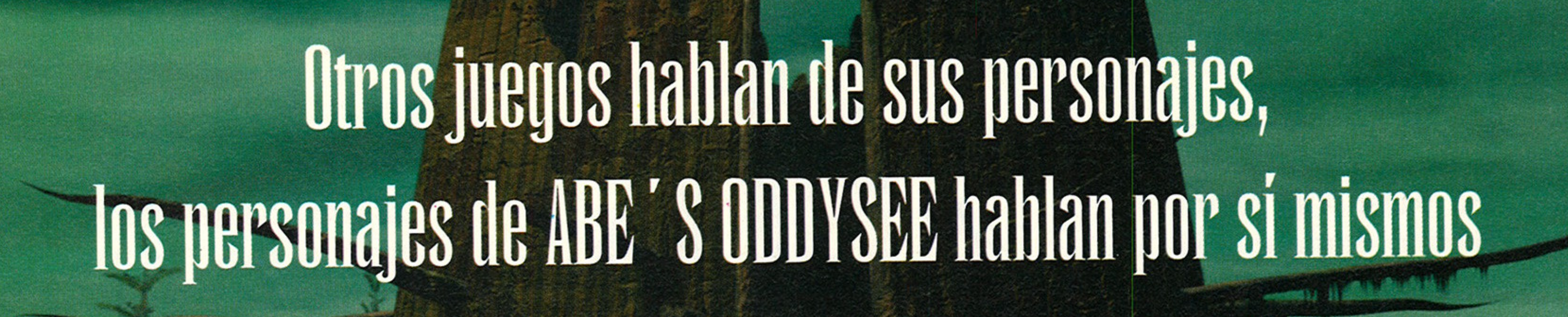
− Pillarle el tranquillo al G-Cancel y al movimiento de rodar por el suelo. Que sólo tenga 9 personajes.











En ABE´S ODDYSEE eres tú él que tiene que andar y él que tiene que conversar para comunicarse con el resto de personajes. ¡Es así! Sólo necesitas tus manos y tu cerebro para seguir de una pieza... de carne.

A esto le llamamos "Gamespeak" y es lo mejor para que no te hagan picadillo.



El mundo de ABE´S ODDYSEE está habitado por carnívoros. Evita convertirte en su próximo bocadillo. Recluta a tus amigos. Despista a tus hambrientos enemigos. O, simplemente, silba.

¡Hinca el diente en el juego más sabroso de la temporada!

Nunca volverás a tener hambre.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Textos y voces en castellano



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY , S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60





www.oddworld.com



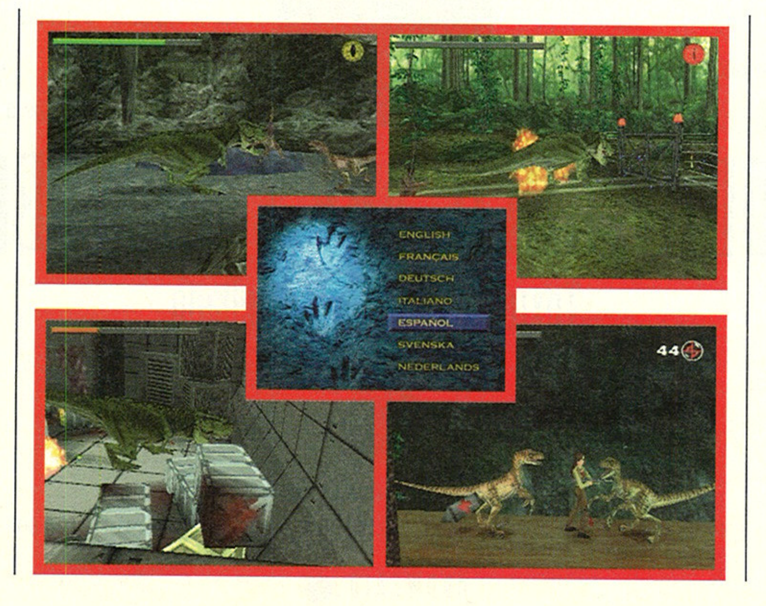
www.gtgames.com

DI «NO» SAURIO

Ha pasado ya algún tiempo desde que la primera entrega de la saga jurásica hizo sus pinitos en los sistemas de 8 y 16 bits. Mucho han cambiado las cosas desde entonces, y al igual que ha ocurrido con la propia película, el paso del tiempo se aprecia, sobre todo, en el apartado técnico.



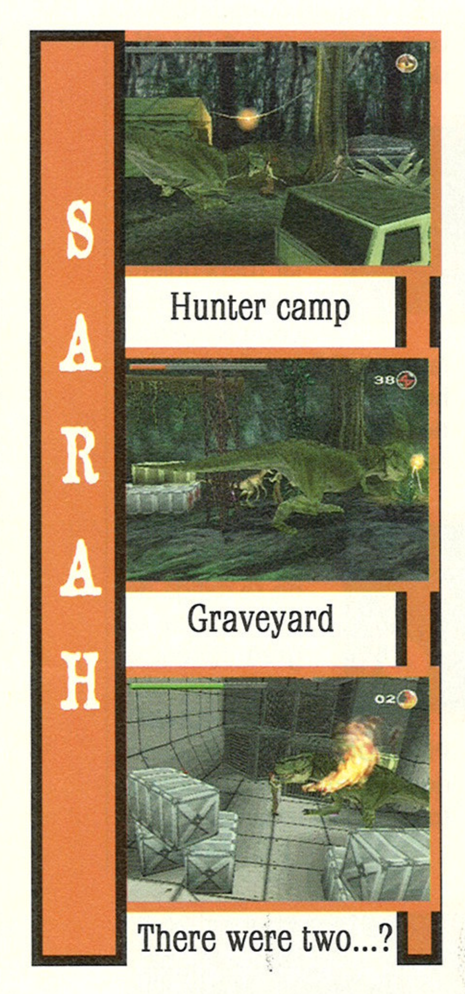
El paso de las 2D a las 3D no ha sido tan traumática como cabía esperar, sobre todo teniendo en cuenta la dificultad de recrear de forma convincente los casi perfectos dinosaurios de la ILM. De cualquier forma, **EL MUNDO PERDIDO** no es ni mucho menos la primera incursión de PARQUE JURASICO en los soportes de 32 *bits*, ya que la olvidada ***3DO*** disfrutó en su día de una extraña adaptación del film con fase en 3D tipo DOOM incluida (bastante pellejera, por cierto). Pero, qué nos vamos a encontrar en este **EL MUNDO PERDIDO**. Bueno, ante todo, un juego estupendamente acabado y en el que sus programadores parecen haber puesto toda la carne en el asador. Un grupo de programación, **DreamWorks**, que ya demostró su valía con NEVERHOOD (***PC y compatibles***), y que volverá a sorprendernos con SKULL MONKEYS, un genial juego que distribuirá **Electronic Arts** y que aparecerá únicamente para ***PlayStation***. **EL MUNDO PERDIDO** puede







SARAH



Hunter camp

Graveyard

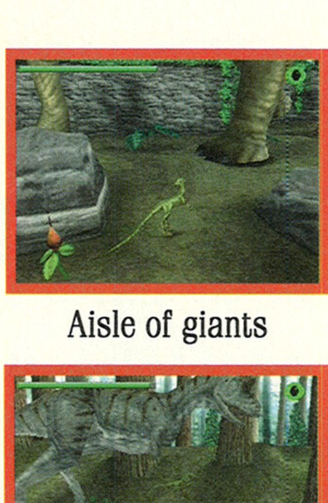
There were two...?



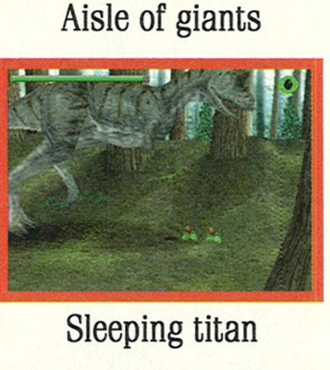
High ridge

Rain forest

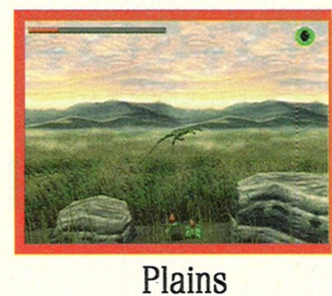
Creek bed



Aisle of giants



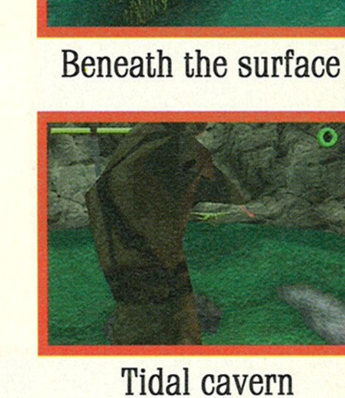
Sleeping titan



Plains

River's edge

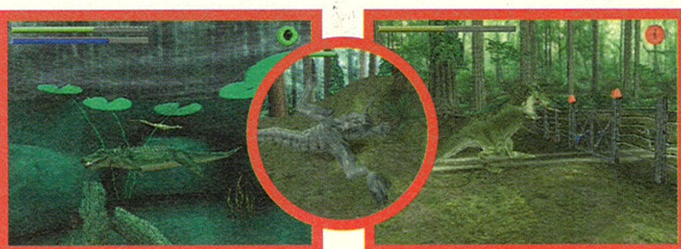
Beneath the surface

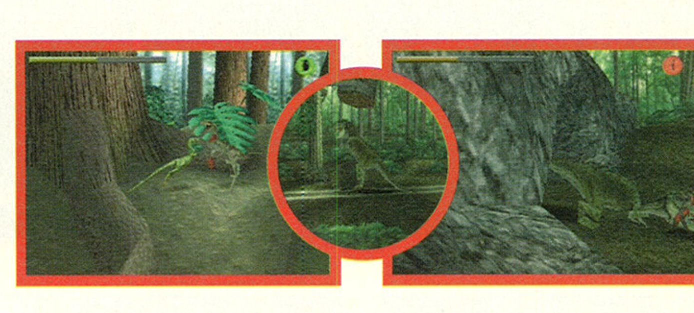




Tidal cavern

COMPI





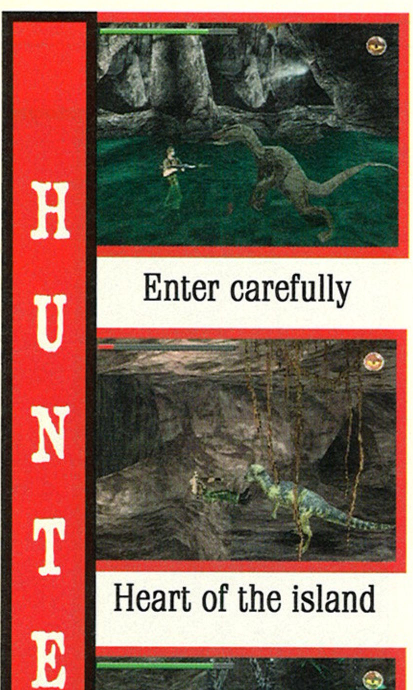
Galería del Mundo Perdido



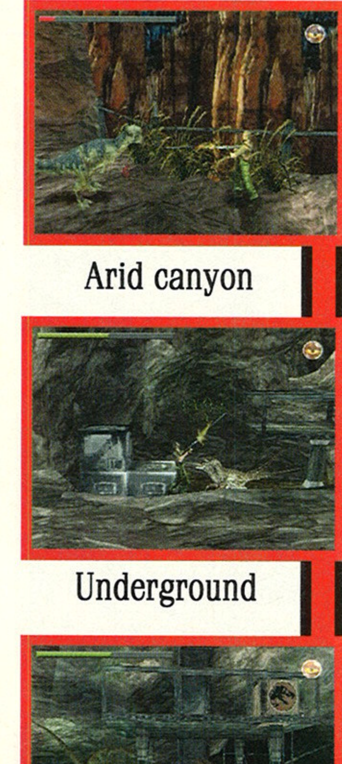
Según vayamos superando los niveles de los distintos personajes (compi, velociraptor, T-Rex y humanos), se nos ofrecerá la posibilidad de acceder a una galería de imágenes que se crearon para el juego y que, finalmente, no entraron.

presumir ante todo de contar con un *engine 3D* ciertamente alucinante. Quizás porque el camino a seguir, a pesar de ser 3D, sigue siendo lineal (como en su día lo fuera PANDEMONIUM), quizás porque se las han ingeniado para ganar tiempo allí donde juegos que proporcionan más movilidad no pueden permitírselo, el caso es que la suavidad de movimientos es la tónica general de todo el juego. Es tal la holgura de su *engine 3D* que se han permitido el lujo de incluir geniales efectos de luz (tramados, cómo no, en

HUNTER



Enter carefully



Arid canyon



Heart of the island

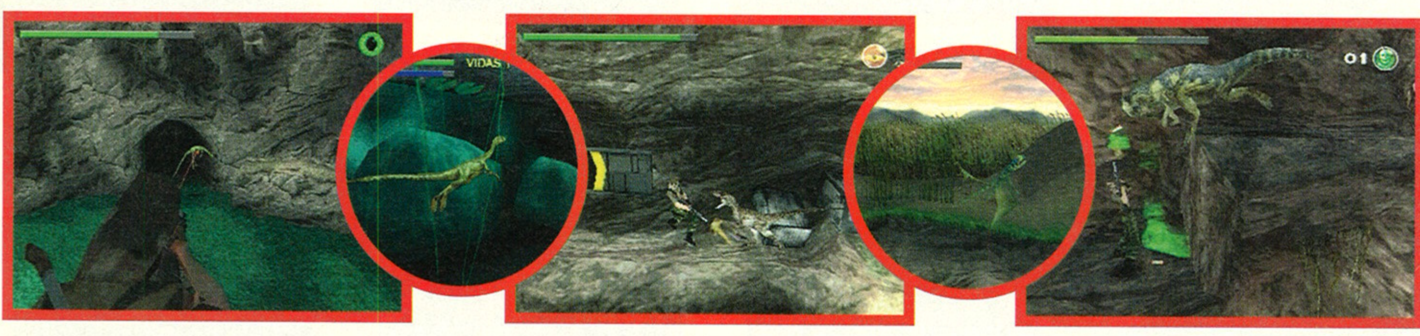
Underground

Geothermal center

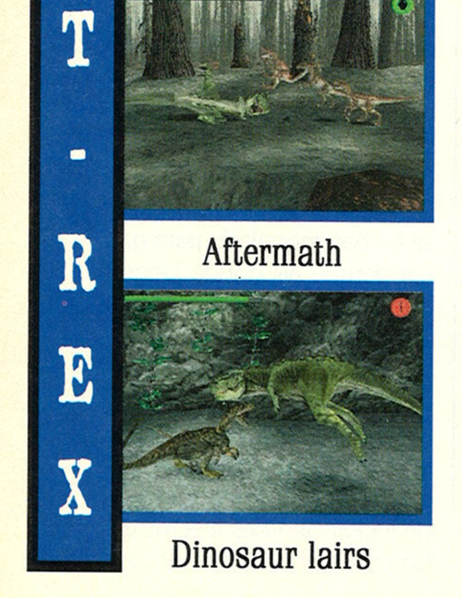
InGen complex

Saturn) o, lo que es más meritorio, una técnica especial llamada *MorphX*, que como ya comentamos en el número del mes pasado, permite que las texturas de los dinosaurios sean más reales, ya que se contraerán y dilatarán en relación al movimiento que hagan sus articulaciones. La mejor muestra de cómo funciona esta técnica la encontramos en el nivel *Aisle of giants*, en el que el compi debe evitar por todos los medios que una manada de Brachiosaurios dején su perfil como la nariz de **Nemesis**. La otra grata sorpresa radica en la excelente banda sonora compuesta por un tal Michael Giacchino, creador de bandas sonoras como las de MAUI MALLARD o GARGOYLES, y que seguramente se convertirá en uno de los clásicos de **DreamWorks Interactive**. El juego, divido en 30 fases, nos ofrece la posibilidad de controlar (dependiendo del nivel) a compis, velociraptores, T-Rex, así como dos humanos (tío y tía). A pesar de lo lineal de su desarrollo, es posible encontrar sendas secretas con interesantes propuestas, aunque no se mitiga de esta forma la gran carencia del juego. Aún así, **EL MUNDO PERDIDO** es un gran juego que debemos recomendar a todo tipo de usuarios.

J. C. MAYERICK



T-REX



Aftermath



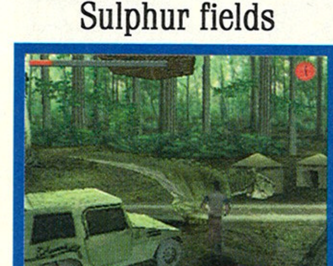
Force of nature

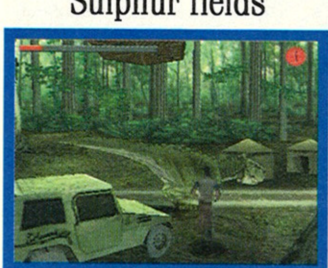
Sulphur fields

Dinosaur lairs

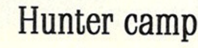


Predator's ball





Hunter camp



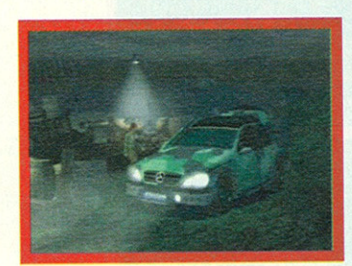


Hunters regroup











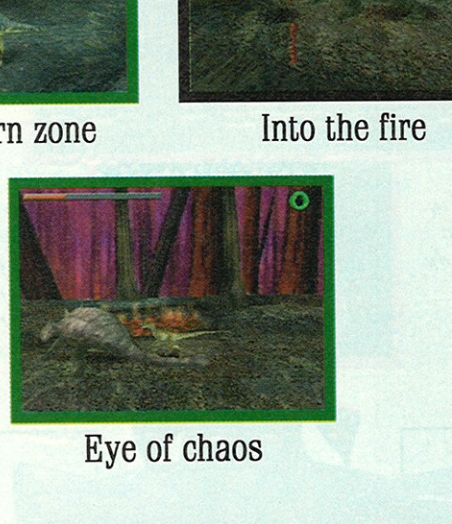
RAPTOR


The way out

Raptor ravine


The burn zone

Into the fire


Eye of chaos

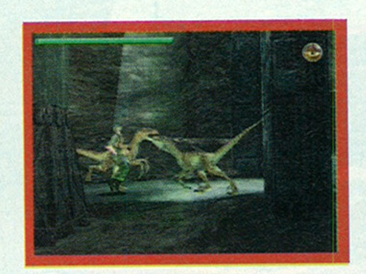




Los personajes



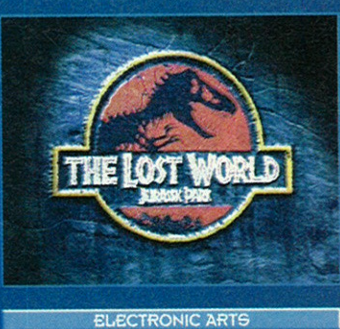












ELECTRONIC ARTS

DREAMWORKS INTERACTIVE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	30
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

	SATURN		PLAYSTATION
GRAFICOS	90	Las luces de PlayStation se convierten en odiosas tramas en Saturn.	93
MUSICA	92	Excelente banda sonora que además podremos oir desde el CD.	92
SONIDO FX	90	Una galeria de geniales efectos de sonido perfectamente diseñados.	90
JUGABILIDAD	90	La menor suavidad de la versión Saturn hace que resulte algo peor.	92

90 GLOBAL SATURN

Dentro de los buenos resultados cosechados por DreamWorks con este versión para Saturn, es necesario destacar la carencia de efectos de luz y transparencias. Su omisión hace que esta versión resulte menos vistosa, aunque termina siendo casi igual de espectacular.

(+) Es uno de los mejores engines 3D que se pueden encontrar actualmente en Saturn.

(−) Los personajes resultan algo más toscos, aunque también utilizan la técnica MorphX.

92 GLOBAL PLAYSTATION

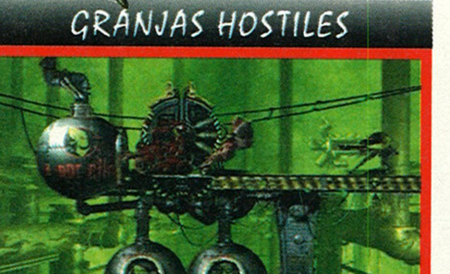
Es difícil encontrar fallos a esta versión de EL MUNDO PERDIDO para PlayStation. Tan solo la excesiva linealidad del juego hace que no acabe siendo una obra maestra. Cualidades técnicas, desde luego, no le faltan. Y es que las fases del T-Rex son increíbles.

(+) Los efectos de luz y las transparencias de algunos niveles resultan sumamente vistosos.

(−) Un error generalizable a ambas versiones: es de los juegos más difíciles que existen.

Si el mes pasado os dijimos que ABE'S ODDYSEE era candidato a ser uno de los juegos del año, después de haber pasado muchas horas con él, podemos aseguraros que lo que presentíamos se ha plasmado en realidad. Sin duda, es el mejor juego de aventura-estrategia que jamás ha pasado por delante de nuestras retinas.

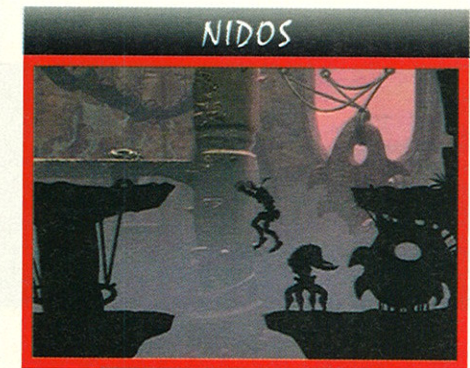
GRANJAS HOSTILES

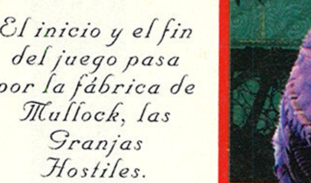




El inicio y el fin del juego pasa por la fábrica de Mullock, las Granjas Hostiles.

NIDOS





Los nidos son fases oscuras que deberemos superar en Paramonia y Scrabania.

PARAMONIA





Juegos como **ABE'S ODDYSEE** nos llegan una vez cada mucho tiempo. Un título que sea capaz de aglutinar todas las mejores calidades exigibles y que no tenga ningún mínimo detalle criticable, son absolutas especies en vías de extinción. Esa mágica conjunción de astros que hacen posible la concepción de un programa de esta magnitud, difícilmente se prodiga, y personalmente (y los que me conocéis sabéis lo que supone para mí lanzar esta afirmación) sólo con ZELDA de ***Super Nintendo*** había sentido esa misma plenitud de sensaciones, y esa agradable obsesión por continuar y continuar jugando. Las razones son varias. En primer lugar, **ABE'S ODDYSEE** es un juego compacto, sin fisuras, con una cuidadísima presentación (la mejor *intro* hasta ahora en ***PSX***) y un *storyline* que para sí querrían muchas superproducciones del séptimo arte y que se va gestando con secuencias entre fase y fase y que culmina en una *extro* épica. Hasta la «obligada» pausa entre *intro* o secuencias y juego, habitualmente la típica pantalla en negro, se ha sustituido por una simbiosis entre ambas, siendo casi siempre el primer escenario de cada fase la última imagen de la secuencia previa. Una aportación que provoca que jamás nos desliguemos de la historia de ABE en ningún momento y que ahora os pasamos a relatar. ABE es un Mudokon, una raza esclava que trabaja en Las Granjas Hostiles en la producción de carne en

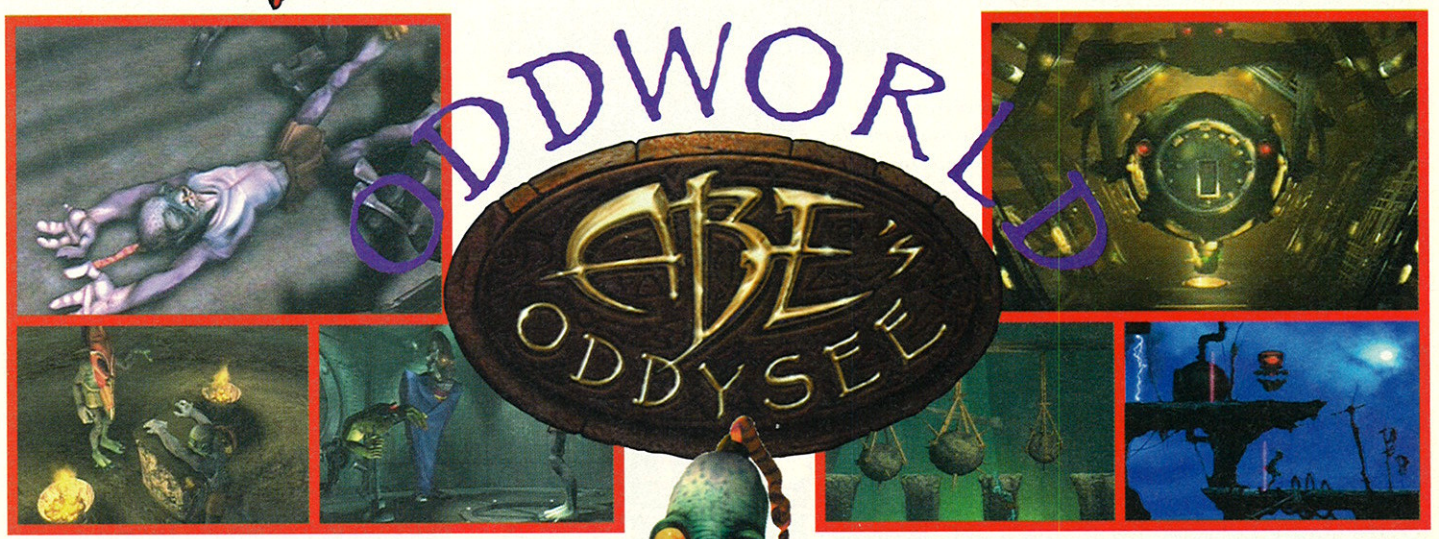








La Gran ABEntura 2ª Parte



conserva. El problema es que las especialidades de la fábrica se están extinguiendo, o bien, no contienen la cantidad de carne necesaria para obtener beneficios, y Mullock, el dueño, ha pensado en utilizar a los Mudokon como «ingredientes» de sus latas. ABE accidentalmente escucha los planes de la compañía, y a partir de entonces comienza su peregrinar en pos de la salvación de su raza por diversos mundos hasta llegar de nuevo a las Granjas Hostiles y liberar a su raza. Antes de esto deberá rescatar a un mínimo de 50 Mudokons para poder ver el final bueno. A pesar de todo esto, y aunque podáis presumirlo, lamentablemente uno de los problemas de ABE es que, por mucho que hablemos de él, jamás seremos capaces de transmitir la intensidad de su jugabilidad, la colosal adicción de su mecánica de juego, o la ansiedad que produce saber qué nos encontraremos tras finalizar alguna de sus fases. Este ANOTHER WORLD contemporáneo aglutina cualidades técnicas (efectos magníficos en medio del juego), fastuosos gráficos (diseño de personajes y escenarios realmente carismático y original) y, sobre todo y a mi juicio, una inteligencia en la programación que denota que ha sido testeado hasta la saciedad para obtener los mejores resultados. Descubrir cómo superar cada nivel utilizando al escuchimizado y desarmado ABE es uno





STORYLINE

La historia se va gestando a lo largo del juego, desde la intro hasta la extro.

SCRABANIA



VUELTA A LAS GRANJAS





No siempre sólo existe una manera de superar niveles, ya que es posible hallar varias soluciones distintas.

DOBLAJE · ELLUM · PODER AZUL



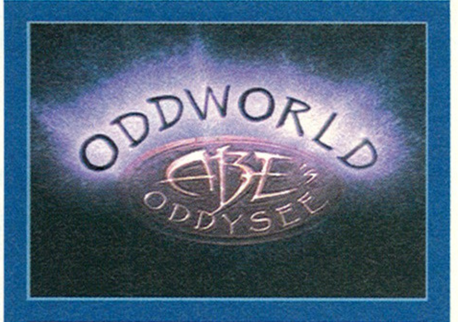
Tanto el doblaje como la traducción de todos los textos es colosal.

El Ellum es imprescindible para superar alguna fase.

Pasado Scrabania y Paramonia recibiremos el Poder Azul.

de los desafíos más gratos que jamás llegaréis a experimentar. Las posibilidades de ABE y la forma de emplear sus «poderes» para ir superando niveles se os irá explicando poco a poco, por lo que no tendréis ningún problema en controlarlo, dejando únicamente a vuestra imaginación y habilidad personal la posibilidad de finalizar el juego con éxito. Por último quisiera felicitar a todo el equipo de **New Software Center**, no sólo por brindarnos la posibilidad de disfrutar con esta joya de **GTI**, sino por haber realizado el doblaje de voces y la traducción más sobresaliente que jamás se ha hecho hasta la fecha (incluso las pintadas en la pared de los escenarios están en castellano), sin perder ni un ápice de buen humor que destila todo el juego. Si FINAL FANTASY ha sido considerado por todos como el grande del año, quizá los que juguéis con **ABE'S ODDYSEE** pensaréis que la obra de **Oddworld** no le anda muy a la zaga.

THE SCOPE



GTI

ODDWORLD

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	15
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 94

La mejor intro de PSX, diseño de personajes con personalidad, animaciones perfectas y un entorno estudiado hasta el más mínimo detalle.

MUSICA — 90

Un juego como éste precisa de una banda sonora prácticamente inaudible que acelera su ritmo en los momentos en los que la acción lo requiere.

SONIDO FX — 96

El doblaje en castellano es el mejor hasta la fecha. Los sonidos tanto de disparos como de pisadas o explosiones son realmente impactantes.

JUGABILIDAD — 95

Impresionante. Resulta difícil abstraerse a la capacidad de adicción que genera este juego, y que te hará olvidar otros juegos hasta que lo acabes.



GLOBAL

Juego de año sin duda para muchos, y una garantía de compra para cualquier usuario. Aunque FINAL FANTASY VII pueda ser considerado como superior para algunos, ABE'S ODDYSEE, al ser de un género que no es tan excluyente como el rol, puede gozar de mayor número de simpatías para los usuarios.

+ Pocas veces se puede afirmar con tanta rotundidad que un juego es realmente imprescindible.

− Llegar al final de juego y descubrir que te lo tienes que volver a hacer para rescatar a 50 mudokons.

LYLATWARS



ESPECTACULAR, ADICTIVO Y PLAGADO DE SECRETOS, LA SECUELA DEL MITICO STARWING DE SNES ES EL MAS FIRME EXPONENTE DEL APLASTANTE PODERIO GRAFICO DE NINTENDO 64. OS LO MOSTRAMOS CON TODO LUJO DE DETALLES...



ODISEA ESPACIAL











Primero desde las páginas de **JAPANMANIA** y luego en forma de *preview*, durante estos últimos meses no nos hemos cansado de ensalzar las virtudes gráficas, sonoras y jugables de la última aportación de **Shigeru Miyamoto** al catálogo de ***Nintendo 64***. Dejando al margen la polémica del cambio de nombre para el mercado europeo, lo cierto es que la secuela del mítico STARWING de ***SNES*** ha sido el mejor lanzamiento para la máquina de **Nintendo** desde SUPER MARIO 64. Así lo creímos en su momento con la versión japonesa, y no podemos sino reafirmarlo al ver el cartucho americano, en el que además de eliminarse algunas ralentizaciones, se tiene por fin la oportunidad de seguir los diálogos entre personajes, imprescindibles para acceder a determinados mundos. Por desgracia, todavía no disponemos del juego *PAL*, por lo que desconocemos si posee mucho borde negro o pierde algo de velocidad frente a







VEHICULOS

Al caza Arwing se le añaden dos vehículos más: el tanque LandMaster (con el que surcar MacBeth y Titania) y el submarino Blue Marine (planeta Aquas).















sus hermanos *NTSC*. Lo que sí es seguro es que no lamentaréis adquirir esta obra maestra, que por si fuera poco incluye de regalo el *Rumble Pak*, uno de los periféricos con más futuro de la industria del videojuego. Hace falta vivir en Marte o poseer únicamente un ***Amiga*** para desconocer a estar alturas las cualidades de este entrañable ingenio que, insertado en el *pad*, hace vibrar al mando como una mofeta borracha. Con el *look* visual y sonoro de una recreativa (incluso mejor que muchas de ellas), **LYLAT WARS** es una auténtica *Space Opera* en la línea de STAR TREK o BABYLON 5, por la que desfilan buenos y malos (el quinteto de archivillanos capitaneado por Star Wolf es impagable), secundarios de todo tipo (incluida una aventurera espacial llamada Cat) y se dan las más emocionantes situaciones, haciendo de cada partida un mundo diferente. La fase de Sector X, por ejemplo, puede acabar con la muerte fulminante del malo, o viendo como Slippy es arrojado por éste a las profundidades del espacio, teniendo que ir a rescatarlo posteriormente. Y es que existen un sin-







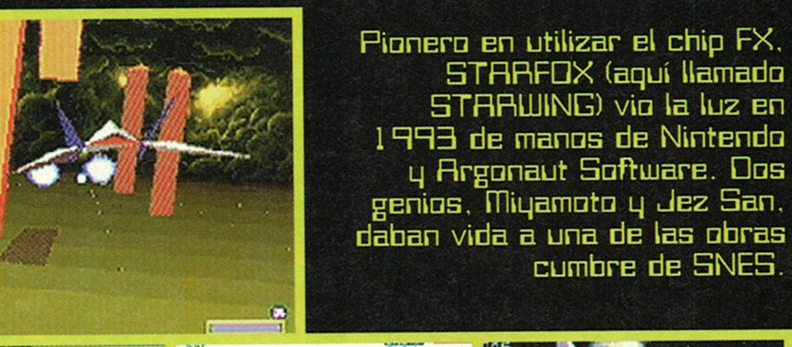






STARFOX 64 rememora muchos de los escenarios de SNES, aunque con un generoso lavado de cara.

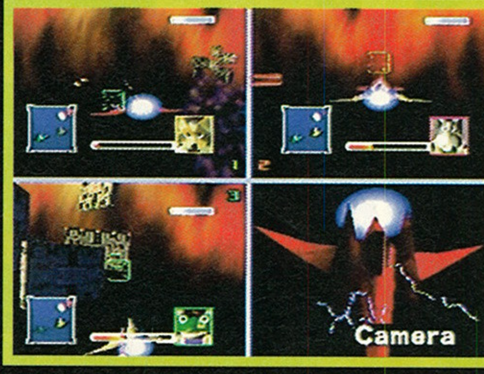
LA LEYENDA SE FORJO EN SUPERNINTENDO







Pionero en utilizar el chip FX. STARFOX (aquí llamado STARWING) vio la luz en 1993 de manos de Nintendo y Argonaut Software. Dos genios, Miyamoto y Jez San, daban vida a una de las obras cumbre de SNES.



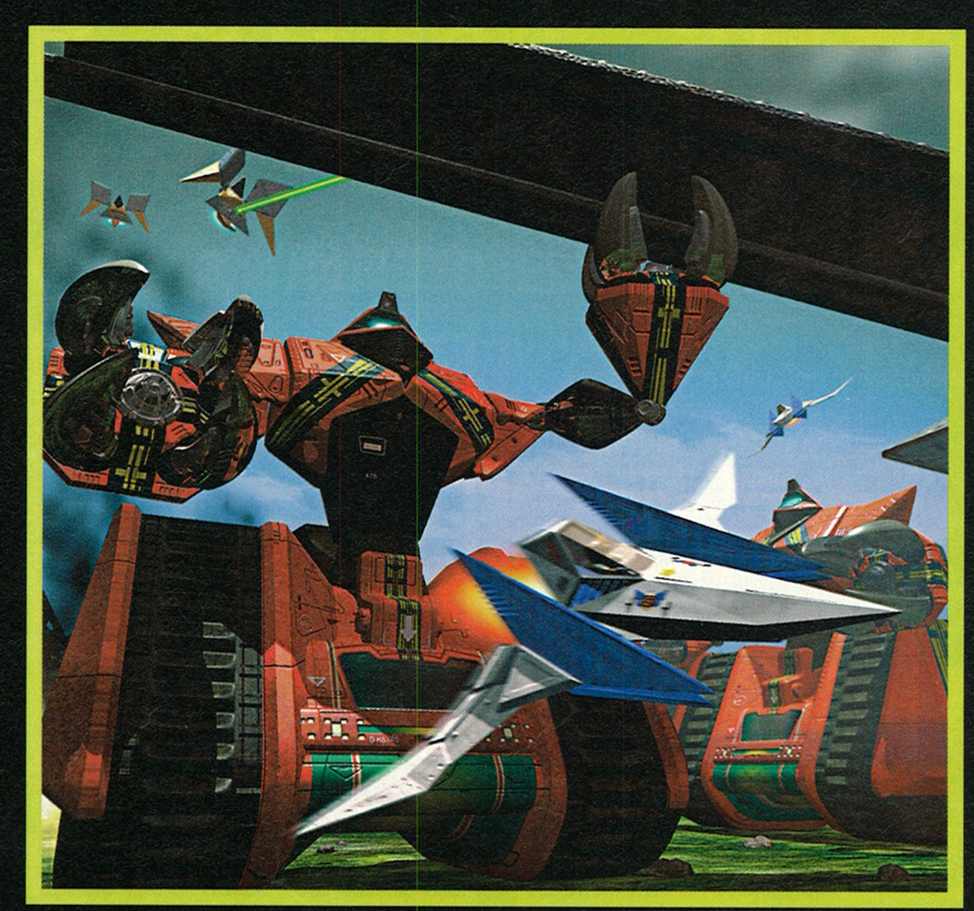


VERSUS MODE

Tres modos de juego, dos escenarios y hasta cuatro jugadores para uno de los modos versus más adictivos de cuantos se recuerdan por estos andurriales.

fín de caminos diferentes, dependiendo de nuestra actuación en cada mundo. Por ello, no deja de tener gracia que alguna gente critique este juego aduciendo que no incorpora nada nuevo, que es un mero calco del STARWING de *SNES*. O bien han jugado diez míseros minutos, o simplemente estan empanados. Yo llevo jugando desde Mayo y sigo encontrando nuevas rutas y personajes. Incluso si completas los 15 mundos, todavía os quedaría conseguir medalla en cada uno de ellos para abrir el modo *Expert*. Como ya comentamos en el número 14 de **JAPANMANIA**, **LYLAT WARS** incorpora la mayoría de las novedades de las que iba a hacer gala el finalmente no comercializado STARWING 2 de ***Super Nintendo***, como el modo *versus* (que en ***N64*** se amplía hasta cuatro jugadores), las fases





TRAINING



Aquí podrás practicar el control del Arwing mediante diversas pruebas.



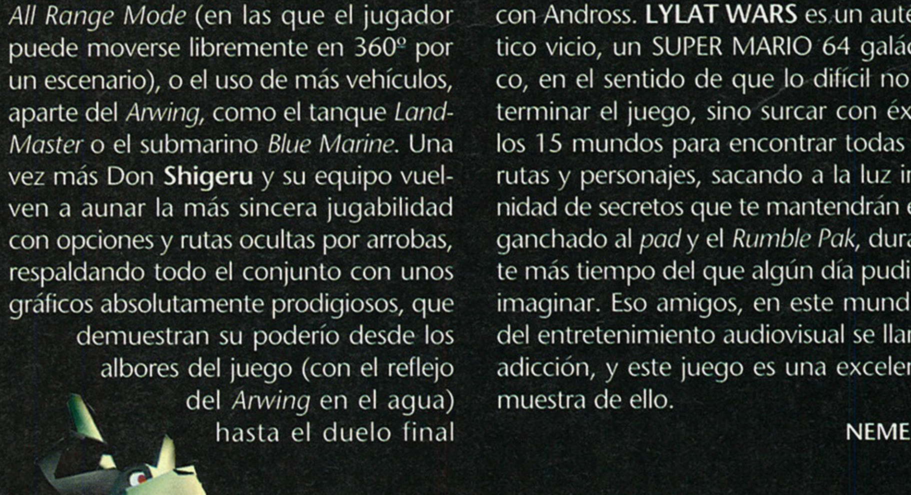


RUMBLE PAK

Incluido en el package de LYLAT WARS, este simpático periférico se instala en el port del controller pak, transmitiendo todo tipo de vibraciones al mando. Entre los últimos títulos que hacen uso del Rumble se encuentran GOLDEN EYE y M.R.C.







All Range Mode (en las que el jugador puede moverse libremente en 360º por un escenario), o el uso de más vehículos, aparte del *Arwing*, como el tanque *Land-Master* o el submarino *Blue Marine*. Una vez más Don **Shigeru** y su equipo vuelven a aunar la más sincera jugabilidad con opciones y rutas ocultas por arrobas, respaldando todo el conjunto con unos gráficos absolutamente prodigiosos, que demuestran su poderío desde los albores del juego (con el reflejo del *Arwing* en el agua) hasta el duelo final con Andross. **LYLAT WARS** es un auténtico vicio, un SUPER MARIO 64 galáctico, en el sentido de que lo difícil no es terminar el juego, sino surcar con éxito los 15 mundos para encontrar todas las rutas y personajes, sacando a la luz infinidad de secretos que te mantendrán enganchado al *pad* y el *Rumble Pak*, durante más tiempo del que algún día pudiste imaginar. Eso amigos, en este mundillo del entretenimiento audiovisual se llama adicción, y este juego es una excelente muestra de ello.

NEMESIS







NINTENDO	
NINTENDO	
MEGAS	96
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 96
El aplastante poderío técnico de N64 ha sido sabiamente explotado por Shigeru y su equipo, con unos gráficos sin parangón ni en recreativas.

MUSICA 92
Buena, muy buena, pero algo inferior a la partitura del STARWING de Super Nintendo. De todas formas sigue siendo de lo mejor que se ha oído en N64.

SONIDO FX 93
32 megas dedicados únicamente al sonido dan una idea de la importancia y calidad que tienen los diálogos en este colosal juego de Nintendo.

JUGABILIDAD 96
Adictivo, superjugable y sobre todo muy, muy largo, LYLAT WARS es toda una lección de cómo divertir al jugador y mantenerle enganchado por meses.

96 GLOBAL
Shigeru Miyamoto y Nintendo nos presentan una vibrante odisea espacial en la que tienen cabida los gráficos más espectaculares, la jugabilidad más extrema y la mayor colección de secretos y rutas ocultas que se recuerdan en un shoot'em-up. Saldrán pocos juegos para N64... pero algunos de ellos valen por cuatro.

+ Conectar el Rumble Pak al mando y ver con alegría como estallan tus muñecas.
– La dificultad que entraña encontrar algunas de las rutas ocultas del juego.

CONCURSO LYL:

La informacion de los cupones podrá utilizarse como base de datos para mantener informados a los participantes de este concurso sobre los productos de Nintendo.



AT WARS

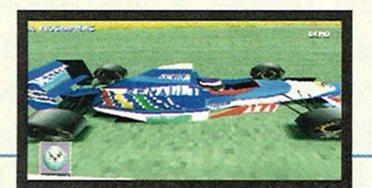


Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

SUPER JUEGOS Y NINTENDO ESPAÑA S. A. TE INVITAN A PARTICIPAR EN ESTE GRAN CONCURSO Y CONSEGUIR UNO DE LOS MAGNIFICOS LOTES DE PREMIOS SI RESPONDES CORRECTAMENTE A LAS TRES PREGUNTAS QUE TE FORMULAMOS A CONTINUACION.
ENVIA EL CUPON CON LAS RESPUESTAS Y TODOS TUS DATOS (NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 22 DE OCTUBRE A LA SIGUIENTE DIRECCION: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO LYLAT WARS".

¿CUANTOS VEHICULOS DIFERENTES PUEDES UTILIZAR A LO LARGO DEL JUEGO?
¿CUANTOS MUNDOS POSEE LYLAT WARS?
¿COMO SE LLAMA EL MIEMBRO DE TU COMANDO QUE TIENES QUE RESCATAR DE TITANIA?

SORTEAMOS 5 LOTES DE 1 CONSOLA, 1 LYLAT WARS Y 1 MANDO EXTRA Y 15 LOTES DE 1 LYLAT WARS Y 1 MANDO EXTRA.








La continuación del magnífico FORMULA 1 rompe las parrillas de salida con grandes novedades con respecto a su antecesor. Mejoras gráficas, nuevos comentarios y la actualización de pilotos y escuderías, son sólo algunos de los elementos con los que Psygnosis demuestra que no siempre las segundas partes tienen que ser malas.










Hace aproximadamente un año desde que **Psygnosis** inició su andadura dentro de la **Fórmula 1** para *PlayStation*. El compacto sorprendió a propios y extraños gracias a su jugabilidad y a la calidad gráfica que ofrecía durante las carreras. Además, no se descuidaba ningún detalle, ofreciendo la narración de un comentarista en español junto a otros cuatro idiomas. El anuncio de la segunda parte ponía el interrogante en si únicamente se trataba de un lavado de cara o si realmente aportaba algo a un juego que ya de por sí destacaba claramente de la media. El tiempo ha pasado y las dudas se han despejado de ...rte de ...e ga... ...u an... ...como ...lidad. ...breve ... unas



CAMARAS

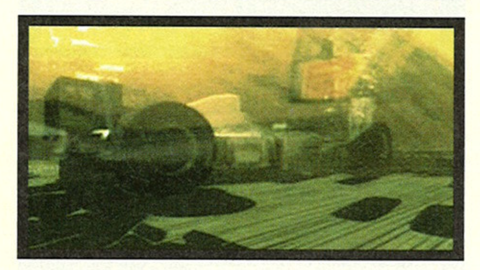
Nada menos que 8 diferentes perspectivas nos permitirán apreciar la calidad gráfica, tanto del diseño como del engine 3D del juego.








INTRO

	FORMULA 1	FORMULA 1 '97
SEGUNDO JUGADOR	GAME LINK	PANTALLA PARTIDA
COMENTARISTAS	1	3
VOZ BOXES	NO	SI
NIV. DIFICULTAD	3	5
INTRO	NO	SI
CAMARAS	6	8
CIRCUITOS	17	15+CIRCUITO OCULTO
ESCUDERIAS	13	11
PILOTOS	35	22 + EDITOR
CARACT. COCHE	5	9



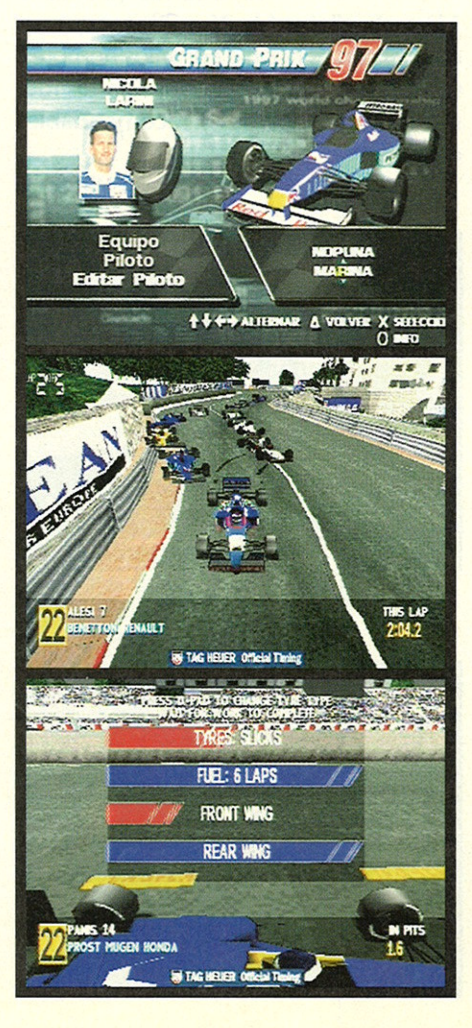


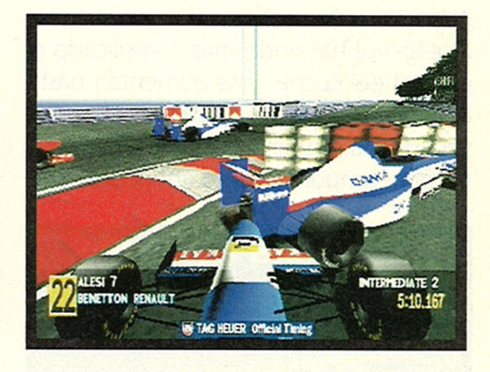




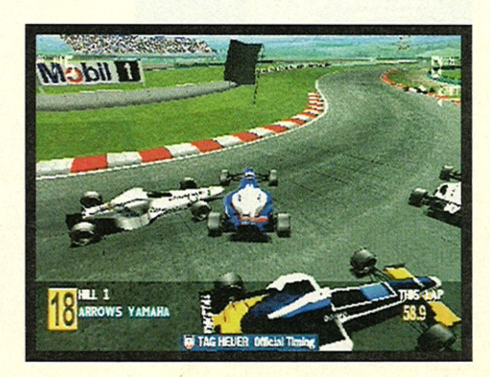

Las mejoras se notarán sensiblemente a la hora de jugar. Mucho más realista.





magníficas digitalizaciones aéreas de los circuitos. En el terreno gráfico ha mejorado la definición de coches y circuitos, incorporando las seis perspectivas de la primera parte más otras dos adicionales, una del morro del coche y otra desde el interior del casco del piloto. Además





DOS JUGADORES



mantiene la vistosa, aunque poco útil, perspectiva de televisión junto a la posibilidad de mirar el retrovisor. Si todo esto fuera poco, las colisiones son mucho más espectaculares, siendo posible perder una parte del coche (detalle ya incluido en el compacto original), y abollar la carrocería. En la jugabilidad se aumentan la dosis de simulación en el modo *Grand Prix*, elevando de cinco a nueve el número de parámetros a definir antes de las carreras. Además, se ha revisado el sistema *Action Intelligence* haciendo más complicado el control del coche, y se aumentan hasta cinco los niveles de dificultad. Otra novedad es la posibilidad de ser descalificado por comportamiento antideportivo y la sustitución del segundo jugador mediante modo *link* por el sistema de *split screen*. Si prefieres dedicarte sólo a correr puedes disfrutar con el modo *Arcade*, que funciona a través de *Extended Play*. En los comentarios también hay aportaciones novedosas, con un nuevo comentarista, llamado Carlos bastante parco en palabras, y con realistas comunicaciones desde boxes al estilo de F1 POLE POSITION 64. Sorprende la reducción de escuderías (de 13 a 11), y de pilotos (de 35 a 22) aunque en esta versión es posible editar los nombres. Ojalá que todas las segundas partes fueran tan sensacionales y recomendables como ésta.



CHIP & CE







PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo

Los secretos de las redes

A fondo

Todo lo que hay que saber sobre las redes. Cómo funcionan, cómo mejorarlas, sus componentes

A prueba

Gráficos a tope con las nuevas tarjetas 3D

Impresoras láser a color, un sueño cada vez más económico

Oír, hablar y...ver. Así es la videoconferencia

Análisis

Authorware 4, Corel WordPerfect 8, Olivetti EchosPro 166, ContaWin 32, Eizo FlexScan F77, Macromedia Flash 2, Guía Médica para la familia, VideoMaker

Internet

Descubra qué hay detrás de las cifras que se mueven en torno a Internet



PC Plus SuperCD Nº11

No se vende por separado. Requisitos: 486, 8Mb de RAM, unidad de CD-ROM, Windows 3.1, 640x480, 256 colores, tarjeta de sonido, ratón. Algunos programas necesitan requisitos superiores.

FrontPage 98 Versión Beta

Univers Versión funcional

Simply 3D Versión completa

Y además: muchos otros programas de calidad - consulte la revista para más información

Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Versión completa de Simply 3D, versión funcional de Univers 1.0, beta 2 de FrontPage 98, versión de evaluación de Trio Community y muchos programas más

PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

Nunca pensé que el "Show Business" fuera tan complicado; cámaras, guiones, actores, músicos, distribución, cines y palomitas. Todo un mundo al que tuve que acostrumbrarme para rodar la película

DISCWORLD II



LA CALIDAD DE LOS GRAFICOS SE LA TENEMOS QUE AGRADECER AL GENIAL DIBUJANTE TERRY PRATCHETT, AUTOR DE DISCWORLD.

EL HUMOR Y EL CACHONDEO LLEGA A LIMITES INSOSPECHADOS EN ESTA GENIAL, DIVERTIDA Y DESMADRADISIMA SECUELA.

con la Muerte como estrella. Para colmo de males, había que conseguir que fuera un éxito, porque si no, este personaje no querría volver al trabajo, y las calles de la ciudad ya olían a muerto.





LA MUERTE TENIA UN PRECIO

SEGUNDA PARTE

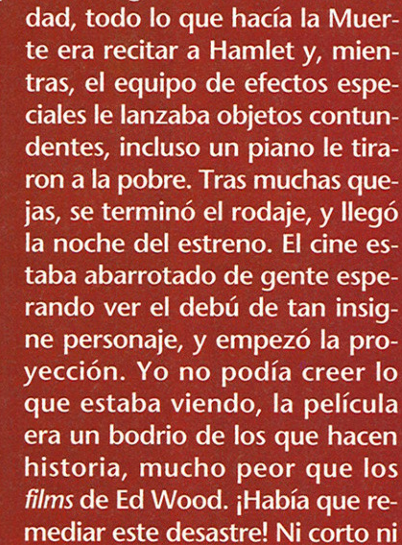


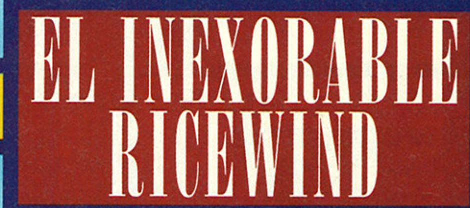






Después de mucho pasearme, por fin logré todo lo que necesitaba para el rodaje de la película. Casi todo, porque la muerte necesitaba algún retoque de maquillaje, un nuevo *look* que resultara más comercial. Cuando ya lo tuve todo dispuesto, empezamos a rodar, y aquello era digno de ver. El director estaba enloquecido, el guión era una barbaridad, todo lo que hacía la Muerte era recitar a Hamlet y, mientras, el equipo de efectos especiales le lanzaba objetos contundentes, incluso un piano le tiraron a la pobre. Tras muchas quejas, se terminó el rodaje, y llegó la noche del estreno. El cine estaba abarrotado de gente esperando ver el debú de tan insigne personaje, y empezó la proyección. Yo no podía creer lo que estaba viendo, la película era un bodrio de los que hacen historia, mucho peor que los *films* de Ed Wood. ¡Había que remediar este desastre! Ni corto ni perezoso, me dirigí a la cabina de proyección y empalmé a la película unos fotogramas que mostraban a la Reina de los Elfos en todo su esplendor. Tal como pensé, la experiencia fué un éxito, y la gente empezó a aplaudir sin parar a la Muerte, por fin ya era querida por el público y podría volver a trabajar otra vez. Nunca supuse que a la Muerte le gustara tanto la fama, porque desde que se estrenó la película no paraba de dar galas ni de firmar autógrafos. La gente la adoraba, y ella, no tenía ninguna intención de volver a su trabajo anterior. En vista de que el único culpable de este embrollo era yo, no tuve más remedio que su-



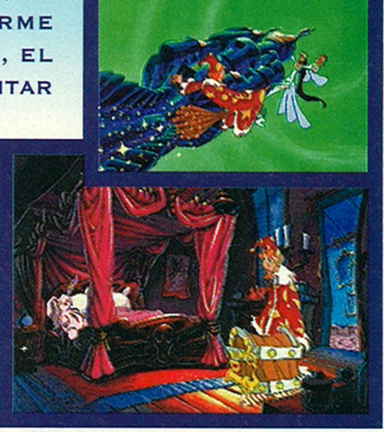


A LA MUERTE LE GUSTABA DEMASIADO LA FAMA, Y COMO NO PENSABA ABANDONAR EL MUNDO DEL ESPECTACULO, TUVE QUE ASUMIR LAS FUNCIONES DEL SEGADOR DE VIDAS. ME FUI A SU CASA E INTENTE ENCONTRAR TODO LO

ACTO 3

EL INEXORABLE RICEWIND

NECESARIO PARA EJERCER DE QUINTO JINETE DEL APOCALIPSIS. NO IBA A SER UNA TAREA FACIL, YA QUE ADEMAS DEBIA GANARME LOS FAVORES DE ALFRED, EL CRIADO, Y APRENDER A MONTAR AL CABALLO DE LA MUERTE.













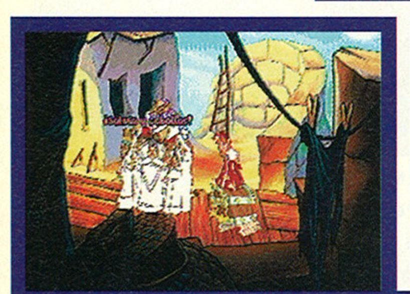


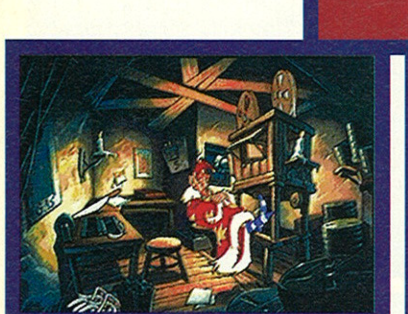



ACTO 4

HASTA QUE LA MUERTE...

¿QUE OCURRIRIA SI ALGUIEN ASESINARA A LA MUERTE? PUES QUE POSIBLEMENTE LAS COSAS VOLVERIAN A LA NORMALIDAD. YO SEGUIRIA SIENDO UN AYUDANTE DE MAGO DE TERCERA CLASE, Y PODRIA ABANDONAR ESTA DESPRECIABLE MANSION.



plantarla, y hacer todo su trabajo. Para ello me dirigí a su casa e hice lo posible para convertirme en Muerte y devolver a las cosas a la normalidad. ¿Logré este cometido? Eso os toca averiguarlo a vosotros, porque ahora voy a hacerme un poco de publicidad y os diré algunas cosas de este juego que me tiene a mí como protagonista indiscutible. Los decorados son mucho mejores que los de la primera parte, destaca la suavidad con la que se mueven los personajes (sobre todo yo je, je). ¿Lo mejor? Los diálogos, la parte más divertida y desmadrada del juego, con unas frases verdaderamente ocurrentes, que además estan subtituladas en Castellano.

THE PUNISHER




TODO ESTABA SOLUCIONADO, PERO ALGUNA GENTE AUN SE RESISTIA A MORIR, ERA ALGO QUE HABIA QUE SOLUCIONAR.



EPILOGO

REINA KONG



PSYGNOSIS	
PERFECT	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

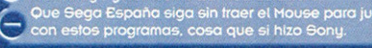
GRAFICOS — 92
Deslumbrantes, espectaculares y muy graciosos. Con animaciones cuidadas al máximo que harán de cada pantalla y situación una auténtica gozada.

MUSICA — 89
Cuenta con muy pocas melodías, pero todas de gran calidad, especialmente la parodia del tema That's Life que Eric Idle rebautiza como That's Death.

SONIDO FX — 94
Otro de los puntos fuertes de esta aventura, gracias a sus delirantes voces y diálogos pasados de rosca. Mis preferidos son Casanunda y el Duende.

JUGABILIDAD — 92
La dificultad es ascendente y los puzzles son bastante lógicos. La aventura es lo suficiente larga como para entretenernos durante muchos, muchos días.

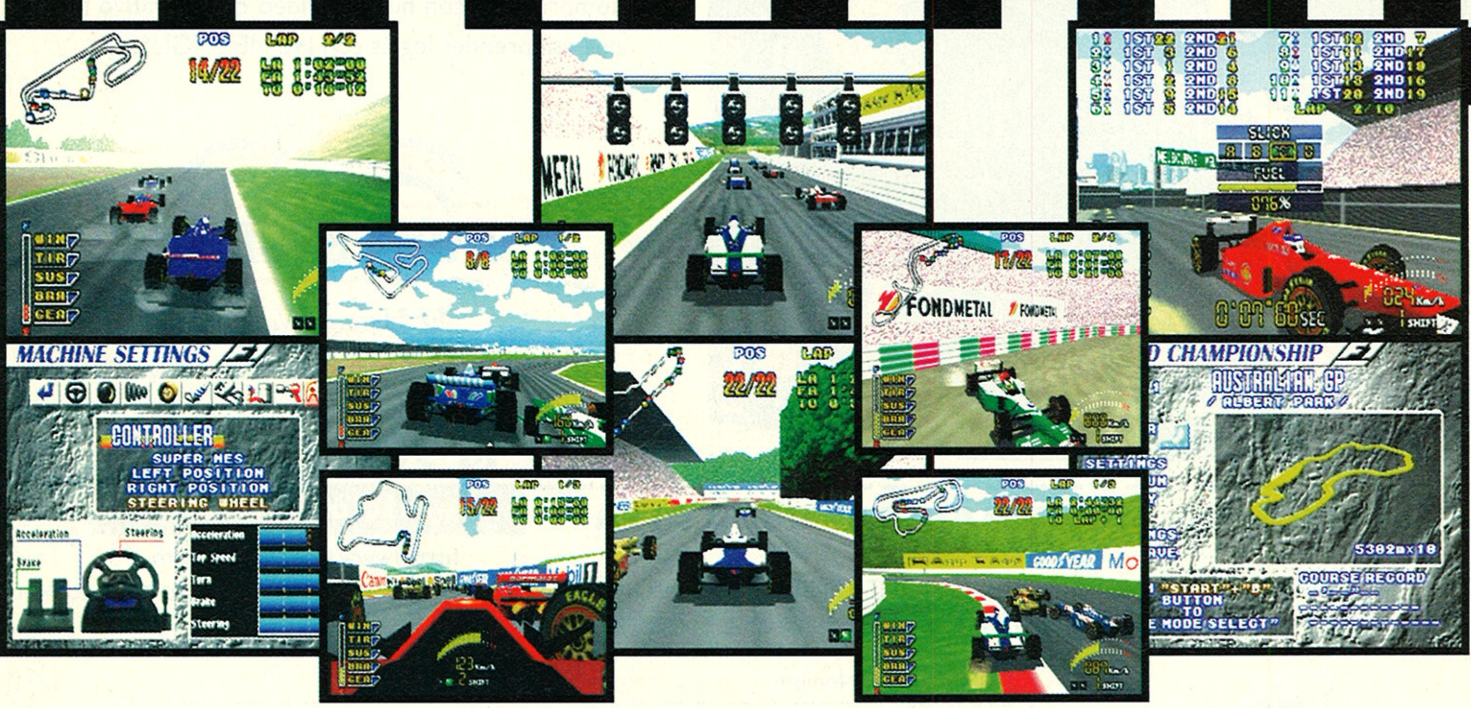
GLOBAL — 92
Aunque no llega a la calidad gráfica propia de BROKEN SWORD, DISCWORLD 2, MISSING PRESUMED, es una de las más hilarantes aventuras que hemos visto desde tiempos de MONKEY ISLAND o ZAK MACKRAKEN, gracias a los talentos de los guionistas y, sobre todo, a ese humor tan sarcástico del ex-Monty Python, Eric Idle.



+ Los continuos guiños argumentales a películas de los Monty Python como La Vida de Brian.
− Que Sega España siga sin traer el Mouse para jugar con estos programas, cosa que sí hizo Sony.

Aunque a un ritmo mucho más lento del deseado, las diferentes disciplinas deportivas van llegando al catálogo de títulos para *Nintendo 64*. En esta ocasión es la Fórmula 1 la que hace su debú acompañando así al fútbol y al hockey sobre hielo. Una vez más los responsables son viejos conocidos para los usuarios de los 16 *bits*, ya que el dúo formado por **Human** y **Ubi Soft** ya cuenta con una dilatada experiencia en este tipo de juegos. Concretamente nos referimos a las dos versiones para ***Super Nintendo*** de F1 POLE POSITION. Aunque las similitudes con estos títulos son mínimas, se mantienen los pilotos y escuderías reales que fueron una de las señas de identidad en las anteriores versiones. También se conserva la flecha, situada en la parte inferior de la pantalla, indicadora de la dirección. Sin embargo, esta señalización sólo aparece en una de las siete vistas desde las que puede seguirse el transcurso de las carreras. Donde se mejora con creces es en la jugabilidad, gracias a una reducción en el nivel de dificultad. El apartado gráfico incluye una fiel reproducción de los 16 circuitos de la temporada 96, respetando tanto el trazado como los elementos que los rodean. Sin embargo, las curvas están formadas por tramos rectos, dando la impresión de que no se aprovechan al máximo las posibilidades de la consola de **Nintendo**. La opción para modificar las características técnicas de los vehículos, adaptándolos a las condiciones climáticas y al trazado de los circuitos dan una nota de estrategia al juego. Tres niveles de dificultad, el mismo número de modos de juego y la posibilidad de utilizar el **Mad Catz**, completan un programa más jugable que sus antecesores, que cuenta con la ventaja de ser el primero, dentro de su género, en llegar hasta ***Nintendo 64***.

CHIP & CE



F1 POLE POSITION 64

PISANDO FUERTE



El cartucho cuenta con siete cámaras desde las que seguir las carreras. Entre ellas puede disfrutarse de vistas desde la cabina, y desde la parte posterior de los coches.

Después de finalizar cada prueba aparece una repetición de la carrera. En ella se emplean planos, cámaras y perspectivas no disponibles durante el juego.

F1 POLE POSITION 64 incluye, junto a los pilotos reales, la posibilidad de crear otros. Además, recoge las escuderías que participan en el mundial de fórmula uno.

El primer juego en su género para Nintendo 64, viene de la mano de Ubi Soft y Human. Este duo es uno de los viejos conocidos en la creación de simuladores de fórmula uno.



UBI SOFT	
HUMAN	
MEGAS	64
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI (CONT. PAK)

GRAFICOS 82
Los polígonos reflejan fielmente coches y circuitos, pero no ofrecen gran diferencia respecto a los compactos para PSX.

MUSICA 82
Su limitado papel en el juego hace que se limite a los breves menús y las repeticiones después de cada carrera.

SONIDO FX 88
Además del clásico rugido de los motores y demás efectos sonoros, es posible escuchar comunicaciones desde los boxes.

JUGABILIDAD 88
Human ha conseguido aumentar la jugabilidad de sus cartuchos para SNES, reduciendo su considerable dificultad.

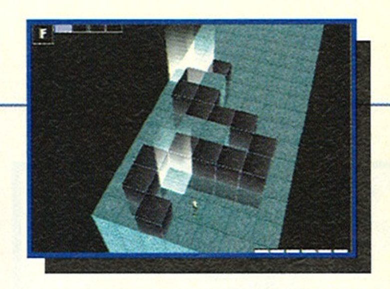
GLOBAL 84
El nuevo programa de Human, no utiliza todas las posibilidades técnicas de la consola de Nintendo. Sin embargo, su jugabilidad y sobre todo la ventaja de ser el primer juego de fórmula uno para esta consola, suponen una valiosa ventaja en la parrilla de salida. Hasta que no lleguen competidores con más argumentos, tendrá buenas opciones.

(+) Human ha roto con la falta de jugabilidad de sus anteriores lanzamientos.

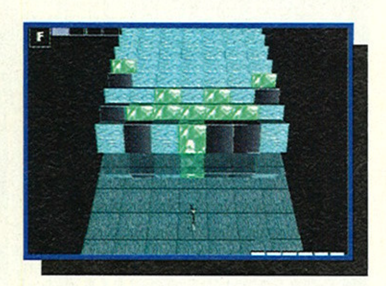
(−) Técnicamente puede mejorarse.



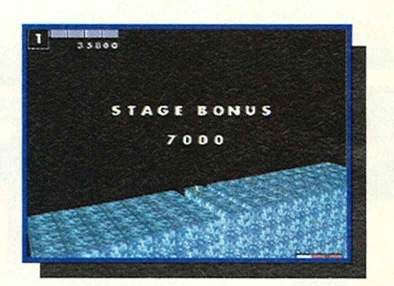




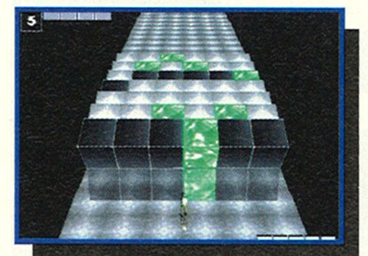
Sin alardes gráficos y bajo un sobrio entorno poligonal, KURUSHI nos introduce en el mundo de la estrategia y los puzzles con una mecánica de juego adictiva que hará que muchos de los aficionados a los juegos de esta índole pasen horas delante de la pantalla. Jugabilidad elevada al cubo.

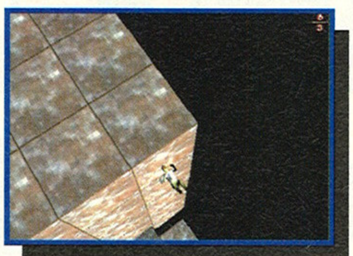




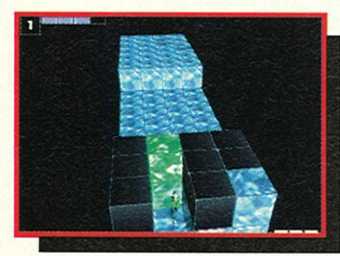


Acostumbrados a clónicos y clónicos de los clásicos de este género, es de agradecer que haya programadores que se estrujen el cerebro para ofrecernos alternativas que, como **KURUSHI**, ofrecen propuestas innovadoras. Bien es verdad que muchos podrán ver en este juego algún parecido con TETRIS o con el célebre KLAX (de hecho, podéis pensar que es un TETRIS en 3D), pero el entorno gráfico y la mecánica de juego distan muy mucho de ellos. En **KURUSHI** deberemos «limpiar» la pantalla de unos cubos que se nos iran acercando a velocidad creciente, y para ello unicamente habrá que activar los cuadrados por donde vayan a pisar para que a su contacto los bloques desaparezcan. Cada tres bloques que se nos «escapen», o cada «cubo prohibido» que eliminemos, se destruirá una fila de cuadrados del suelo. Perderemos cuando nos quedemos sin filas y caigamos al vacío, o cuando los bloques nos «atropellen». Gráficamente se ha utilizado un concepto tridimensional basado en polígonos, y tomando como centro a un hombrecillo que será el eje del juego y el que plasmará en panta-

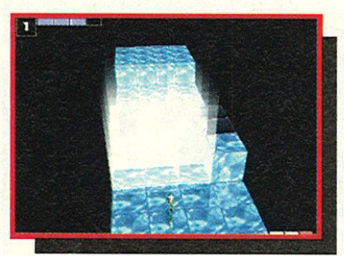




CUBO ESPECIAL

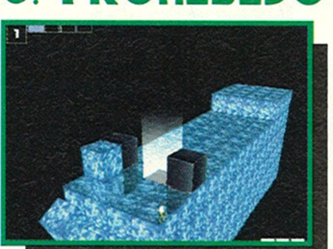


Si eliminamos este cubo se formará un cuadrado verde en el suelo.



Al explosionar dicho cuadrado desaparecerán los cubos de alrededor.

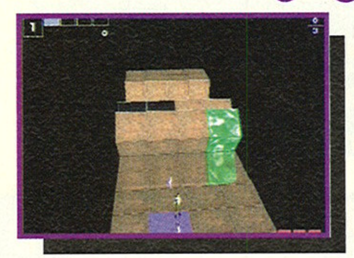
C. PROHIBIDO



Si eliminamos los cubos negros, perderemos una fila de cubos del suelo.



COMO JUGAR



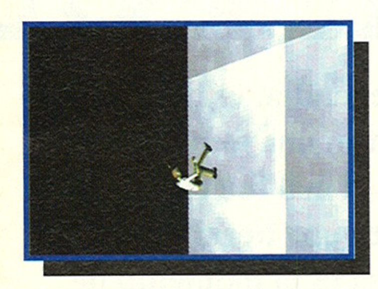
En primer lugar activaremos un cuadrado del suelo (se pondrá de color azulado).

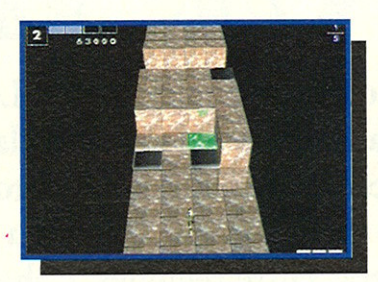


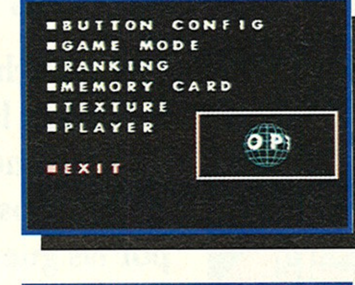
Cuando el cubo esté a punto de «pisarlo», volveremos a activar el cuadrado (ahora rojo).

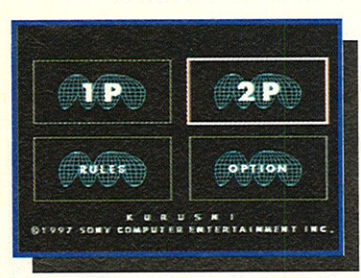


Si lo hemos hecho justo antes de que se coloque encima, dicho cubo desaparecerá.



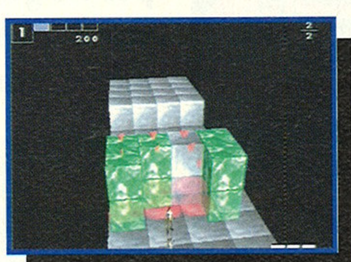


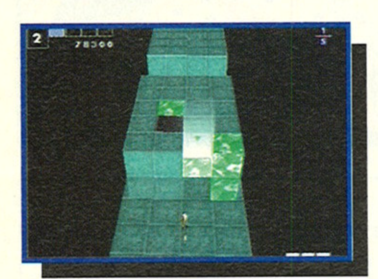


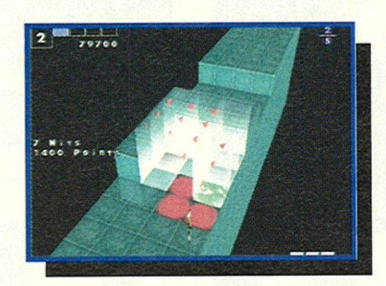


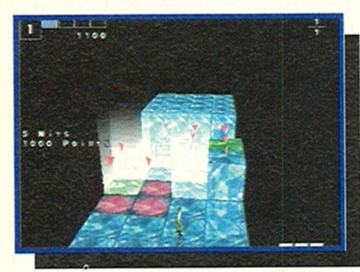
lla nuestras decisiones. En cuanto a opciones, aparte del nivel de dificultad, podremos elegir entre varios tipos de texturas para los bloques, sin que por ello se elimine la sensación de sobriedad gráfica, quizá excesiva para una 32 *bits*. En resumen, un juego sencillo y no por ello exento de cierta gracia y gran carga adictiva. Ideal para amantes de puzzles complicados.

THE SCOPE

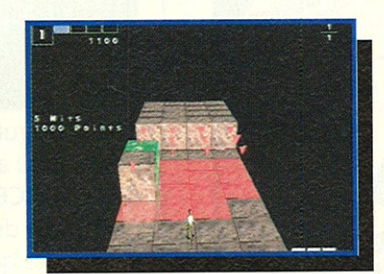












CUBISMO



KURUSHI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

S. C. E.

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2 (alternativos)
VIDAS	3
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 75
Sobrios, sencillos y sin ninguna «concesión al respetable». Un apartado que en este género no es muy relevante.

MUSICA 80
Interesantes melodías que dan al juego el ambiente requerido para estar mucho tiempo jugando. Más que aceptables.

SONIDO FX 88
Escasos en cantidad pero notables en calidad. El modo tutorial ha sido doblado al castellano, con voces perfectas.

JUGABILIDAD 86
Obviamente, el punto fuerte del juego. Para muchos el hacer desaparecer cubo tras cubo se convertirá en obsesión.

GLOBAL 83
La relativa ausencia de competidores en este segmento hace que KURUSHI sea una fenomenal compra si se es aficionado a los juegos de puzzle que precisan de grandes dosis de estrategia. Quizá se eche en falta un aspecto gráfico más atractivo, ya que este juego no es de los que se dice que «entra por los ojos».

+ La dificultad creciente está muy bien ajustada. Está doblado al castellano.
− Se podía haber dado un poco más de colorido al juego.



MAGIAS

Un buen ataque mágico en el momento preciso puede reducir un gran número de tropas enemigas. Algunas magias son mas efectivas con los generales.







UNIDOS POR LA FUE



Hace mucho tiempo, en el país de Legendra, el Dragón Sagrado y las fuerzas del mal entablaron una feroz batalla. Tras un encarnizado enfrentamiento el mal fue expulsado. Quinientos años después, Legendra es una tierra devastada por las guerras entre regiones, y ahora es el momento de que el mal regrese. Tan sólo una fuerza puede derrotar a los monstruos del Averno, la legendaria DRAGON FORCE.



MAPAS



Hace ya muchísimo tiempo que escuchábamos hablar de este juego allá en tierras niponas, y por suerte para todos, vamos a poder disfrutar de él en este país. A pesar de su apariencia de RPG, **DRAGON FORCE** es un juego de estrategia puro y duro, que nada tiene que ver con los que han aparecido en ***Saturn*** hasta la fecha. Las diferencias entre éste y clásicos como SHINING FORCE o MYSTARIA son bastante claras. En primer lugar, las batallas se desarrollan normalmente en sitios fijos, a los que podremos ir en cualquier momento del juego. Estos lugares suelen ser castillos, que una vez ganada la batalla pasarán a ser nuestros. Los combates se desarrollan por turnos, pero no necesitamos mover a nuestros personajes, sino que lo que tendremos que hacer es controlar la estrategia de ataque y defensa de nuestras tropas, ya que al contrario de otros títulos aquí controlamos a ejércitos enteros formados por cientos de hombres. De una manera bastante similar a CENTURION, seremos los encargados de decidir si queremos que nuestros hombres ataquen, se retiren,

DUEL

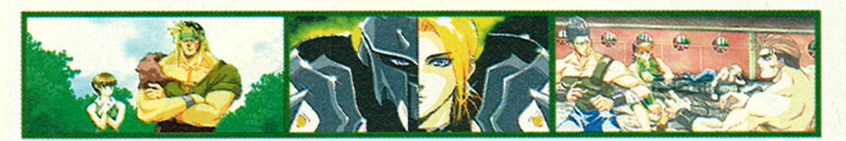












esperen etc. La elección de una estrategia acertada, logrará una victoria más rápida. Al igual que sucedería en una batalla real, algunas tropas son más efectivas con unos que con otros enemigos, algo que deberemos tener muy en cuenta. Además de las tropas, nuestros generales cuentan con poderes mágicos bastante espectaculares que causarán un gran daño a las tropas enemigas. Pero la misión principal del juego consiste en localizar entre batalla y batalla a los siete miembros de la *Dragon Force*, para que una vez reunidos puedan vencer al demonio y a sus cuatro apóstoles. **DRAGON FORCE** es un entretenido juego con buenos gráficos y mucha jugabilidad, todo un hallazgo.

THE PUNISHER

ARQUEROS


BESTIAS


CABALLERIA


CABALLEROS


La gran cantidad de ejércitos disponibles hará imprescindible un control absoluto de las posibilidades de combate de cada uno de los tipos de tropas.

DRAGONES


AMAGO


MONJES


ZOMBIES


DRAGON FORCE

	SEGA
	SEGA
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS


Sprites muy vistosos con transparencias y fondos muy bonitos. Lástima que se repitan con bastante frecuencia.

MUSICA


Pocas melodías pero de una calidad destacable, que no aportan nada nuevo a la atmósfera del juego. Todas son de chip.

SONIDO FX


No hay muchos efectos, pero los que hay son de una calidad cristalina, sobre todo en lo que a voces y gritos se refiere.

JUGABILIDAD


Es posible que al principio las batallitas te aburran, pero si tienes paciencia y aguantas un poco, no podrás soltarlo.

90 GLOBAL
Si disfrutaste con juegos de mesa como ESTRATEGO o RISK, y pasabas tardes enteras jugando con CENTURION: DEFENDER OF ROME de Mega Drive, no podrás resistir el encanto y la adicción de DRAGON FORCE, uno de los mejores juegos de estrategia que han llegado a nuestro país. Para fans de soldaditos de plomo y batallitas.

\+ Con la posibilidad de escoger a ocho personajes, vas a tener diversión para meses.

− Que haya tenido que transcurrir un año desde su lanzamiento en tierras niponas.

SEGASAURUS REX



Cuando alguien posee una licencia de una película es muy fácil caer en el planteamiento de realizar un juego mediocre y confiar en el nombre del film para que venda. Pero esto por fortuna, es algo que las versiones de **THE LOST WORLD** han evitado por todos los medios. Si en los últimos números de **SUPER JUEGOS** hemos podido comprobar la espectacularidad de las versiones de ***32 Bits***, ahora nos toca quitarnos el sombrero ante la de ***Mega Drive***, mucho mas meritoria si tenemos en cuenta las posibilidades de la máquina. El objetivo del juego es ir realizando las misiones de cada una de

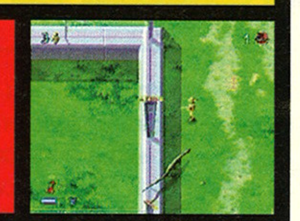
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

las 23 fases. La perspectiva del juego es en la mayoría de las misiones cenital, y se parece mucho a las versiones de **JP** para ***Super Nintendo*** y ***Amiga*** que realizó Ocean. En estas fases nuestros cometidos serán tan variados como proteger un convoy de los ataques de dinos y cazadores, capturar un Estegosaurio, recuperar huevos de Raptor o huir de un T-Rex, todo ello con unos fondos coloristas y muy detallados, que se mezclan con *sprites* normales, animaciones por *Rotoscoping* y *sprites* renderizados. ¿Se puede pedir más?... ¡a este juego sí! Si llega un momento en que nos aburrimos de las 23 fases, aún queda más, ya que, aparte de poder jugar con un amigo, podemos hacerlo contra él. Aquí es donde entra el modo *Battle*, en el que en un escenario reducido, tendremos que matar al contrario. Pero la estrella indudable del juego, son las 4 fases en 3D. En el momento que las ves, te parece que alguien ha cambiado tu ***Mega Drive*** por una ***32 Bits***.

THE PUNISHER



Otra de las grandes bazas de este genial juego es la opción de dos jugadores, en la cual podremos elegir si queremos ayudar a nuestro amigo o fastidiarle todo el rato.







El modo *Battle* es uno de los secretos de este juego, aquí podremos enfrentarnos a nuestros amigo en un duelo a muerte, sin ningún dinosaurio que nos moleste.




AMBER MINE

FASES

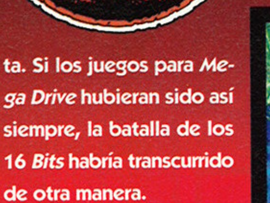
La variedad y desarrollo de cada una de las misiones, logran que este juego cunda como si fueran diez distintos. Las fases en 3D son un fenómeno visual, y nos dejarán con la boca abierta. Si los juegos para *Mega Drive* hubieran sido así siempre, la batalla de los 16 *Bits* habría transcurrido de otra manera.




PTERANODONS



BIKE RACE




RIVER RAFT




COUNTDOWN


ROUGH ROAD

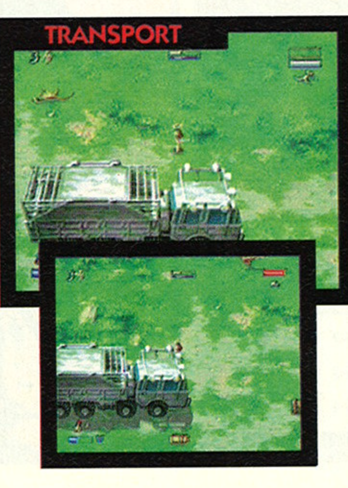

STEGOSAURIUS


EGG HUNT


T-REX CHASE


T-REX ESCAPE


NEST HUNT


TRANSPORT

TRIKE RESCUE



SEGA	
APPALOOSA	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	23
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



96

Tan increíbles, soberbios y coloristas que te va a parecer que estas jugando con otra consola mejor. Ver para creer.

MUSICA



89

Un repertorio de melodías bastante apropiadas a cada una de las fases.Con unos buenos bajos y malas baterías.

SONIDO FX



90

Megas de digitalizaciones de rebuznos de dinosaurio, que aunque no tengan una gran calidad son bastante variados.

JUGABILIDAD



94

La cantidad de fases y los distintos cometidos a realizar, consiguen que el jugador este pegado a la pantalla horas.

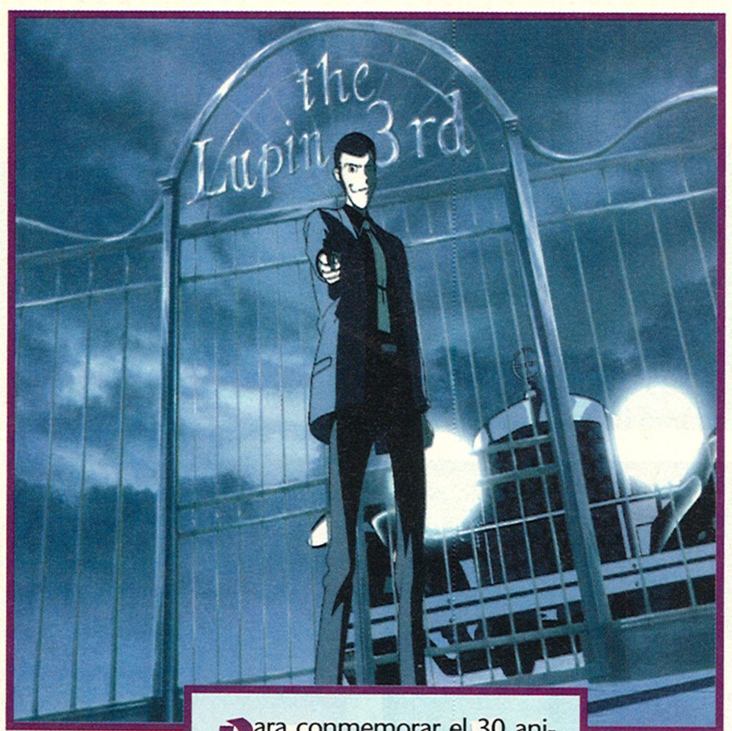
GLOBAL



94

Este juego podría figurar sin duda entre los diez mejores de la historia de esta consola, superando a productos como SONIC 3D. Su jugabilidad, variedad y espectacularidad técnica lo hacen inigualable e imprescindible y nos demuestran que en Mega Drive aún se podían inventar cosas. Si este es el último juego de Mega Drive, sera una despedida gloriosa.

+ Absolutamente todos los puntos de este juego son sobresalientes y sorprendentes .
− Que se lo van a perder muchos ex-usuarios de Mega Drive, una verdadera lástima.

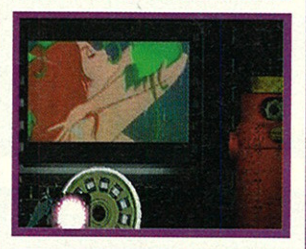




Para conmemorar el 30 aniversario (1967- 1997) de la creación de Lupín The 3rd a manos del maestro **Monkey Punch**, **Tokio Movie Shinsha** y los desconocidos **Spike** han lanzado al mercado nipón **LUPIN THE 3rd CHRONICLES**, un pack de 2*CD´s* para *Saturn* de obligada adquisición para los fans del ladrón mas famoso del mundo. Con un garaje como escenario central, y la mecánica de un MYST, **CHRONICLES** divide los 30 años de historia de este mítico personaje del manga y el animé en cinco bloques bien diferenciados. *Character History* muestra la evolución de Lupin, Jigen, Goemon, la bella Fujiko y el inspector Zenigata a través de diversos videos, de gran calidad gracias al uso del *TrueMotion* (hoy por hoy la mejor herramienta para mostrar imágenes de video en la consola de **Sega**). *Comic Data Show*, dedicado al fan mas sesudo, es una completa guia sobre los catorce volúmenes de Lupin, el manga, con todo lujo de detalle y fechas. *Lupin Library* contiene la friolera de 889 fichas, repartidas en tres volúmenes: *IC-PO Top Secret File* (todos los villanos, polis y secundarios de las películas y la serie de TV), *Treasure Catalog* (he-

Comic Data Show ofrece un estudio detallado de los 14 volúmenes del manga de Monkey Punch.

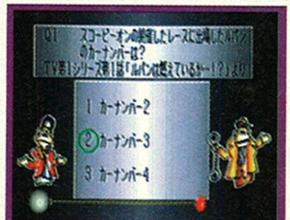










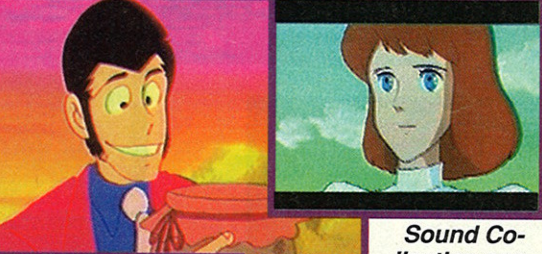


Lupin Library ofrece 889 fichas (entre videos y fotos) sobre objetos, villanos y chicas de la serie.



Character History es un repaso detallado de la evolucion de Lupin, Jigen, Zenigata, Fujiko y Goemon.





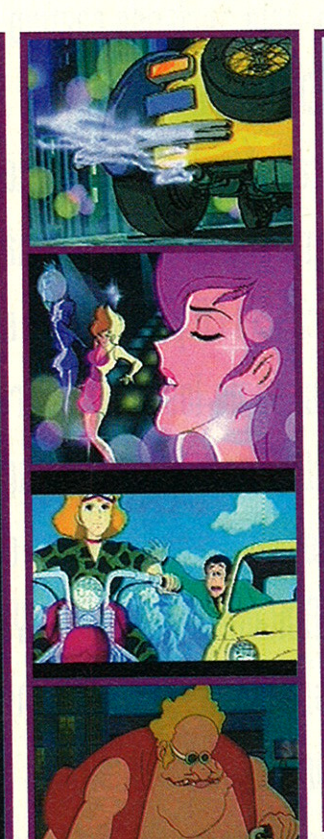
Sound Collection contiene 35 videos con secuencias de las series de TV y las dos peliculas.

MANGAZONE

Por primera vez en la historia de esta sección, dejamos los juegos para otro mes para centrarnos en una base de datos, en este caso, el CD doble para Saturn que ha editado Tokio Movie Shinsha con motivo de los treinta años de la aparición del mítico Lupin The 3rd. Todo un repaso exhaustivo a un mito del manga y el animé.

• por NEMESIS •





rramientas de Lupin, los botines de sus robos…) y *Lupin Beauties* (videos y fotos de todas las chicas de las serie). *Maniac Quiz* es un juego *test* (en perfecto japonés) en el que los fans de Lupin pueden demostrar sus conocimientos contestando con acierto a un sinfín de preguntas Pero sin duda, la joya de la colección es *Sound Collection*, 35 videos de gran calidad con todas las cabeceras y títulos de crédito tanto de las dos series de *TV* como de los films **Lupin Vs Clone** y **Castle Of Cagliostro**, una de las mejores películas de animación de todos los tiempos. Un sueño para los amantes del fenómeno Lupin que ocupa todo el segundo *CD* de este pack-homenaje indispensable en toda colección.

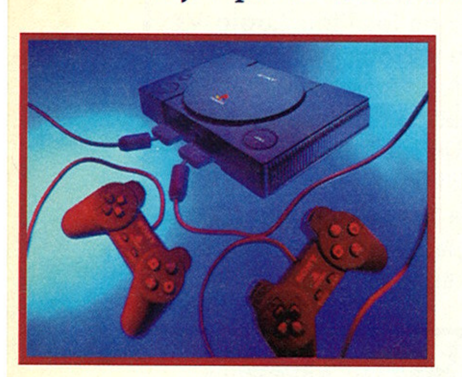
Para aquellos que consigan despegar los ojos de la imagen inferior, arriba THE PUNISHER en Benidorm.



NET YAROZE DEMO CD

por J. C. Mayerick

El kit de desarollo de Sony se está abriendo camino a pasos agigantados. Ya en el ECTS pudimos obervar la buena disposición de Sony para potenciar la utilización de sus herramientas de programación entre los más jóvenes. Allí nos encontramos con un CD promocional en el que se habían incluido algunos de los mejores trabajos que los miembros de la WEB han creado. Además pudimos observar una demo de Final Fantasy hecha con la Yaroze simplemente alucinante (aunque no disponible para el público en general). Este mes os mostramos estas demos de las que os hablamos, a modo de descanso antes de introducirnos de lleno en la programación pura y dura. El mes que viene llegarán los primeros problemas de esta fascinante aventura. Aprenderemos a plantear un proyecto y, lo mejor de todo, plasmarlo en la pantalla de nuestro monitor.



3D TUNNEL

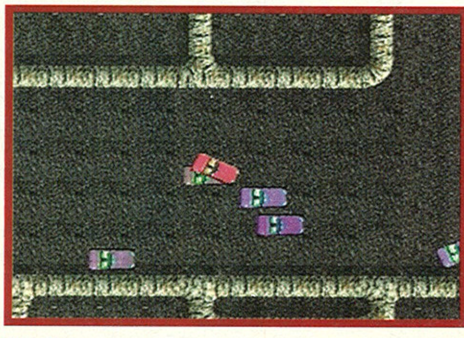
Esta primera *demo* muestra un circuito en 3D al través del cual nos moveremos con una pseudo-nave. Permite además cambiar de resolución, con lo que se aprecian las diferencias existentes entre los distintos modos de pantalla. La suavidad con que el entorno 3D se mueve es una buena muestra de la capacidad 3D de ***Yaroze***. Por lo demás tampoco hay mucho que ver, aunque fijarse en los parámetros que se muestran en pantalla siempre vienen bien.

BREAK 3D



Un perfecto ejemplo en el que se muestra la forma de integrar como textura un fondo 2D dinámico. Es el clásico BREAK-OUT pero con una concepción totalmente innovadora que nos hará perder los nervios en un tiempo muy breve.

CAR G1



No es ninguna maravilla, carece de detección de choques, pero sirve como excelente muestra de lo sencillo que puede llegar a ser el hacer un juego con ***Yaroze***. Utiliza rotaciones para que el giro de los vehículos sea algo más perfecto.





CLONE



La sencillez es a veces sinónimo de adicción en estado puro. Un *shoot'em-up* 3D en perspectiva subjetiva muy al estilo de leyendas como WOLFENSTEIN, aunque algo mejor técnicamente. Un clásico ya de quienes frecuentamos la WEB de ***Yaroze***.

SOUND TO LIGHT

Aunque ***PlayStation*** lleva su propio reproductor de CDs de audio, siempre es posible acceder a alguna utilidad *software* que mejore el ya incluido. SOUND TO LIGHT, por ejemplo, es un reproductor algo sobrio, aunque cuenta con la posibilidad de armonizar la música del CD con efectos gráficos que la consola irá generando en tiempo real. No es excesivamente espectacular, aunque cuando menos resultará curioso. No es de lo peor del CD.

CONEMAN



Uno de los miembros más activos de la WEB (que ya apareció en estas páginas) ha diseñado este PAC-MAN en 3D. El resultado final es bastante aceptable, aunque le falta algo de jugabilidad. Habrá que estar atento a lo próximo de **Coneman**.

FLAG

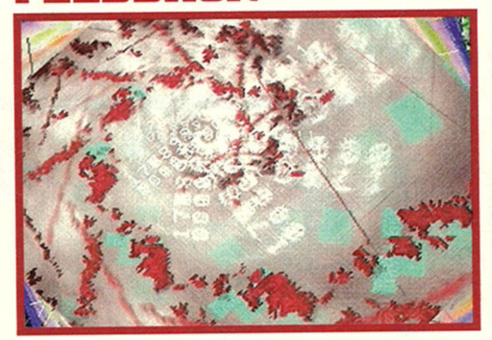
Crear el efecto de una bandera ondeando al viento puede parecer algo excesivamente complicado. Con esta *demo* se podrá observar con detalle los distintos pasos a seguir para lograr semejante efecto. Para ello no habrá más que modificar con la ayuda del *pad* los distintos parámetros que entran en juego. Servirá ádemás como un magnífico ejercicio para aprender a plantear en un futuro el modo de desarrollar efectos gráficos semejantes.

ENGINE 6



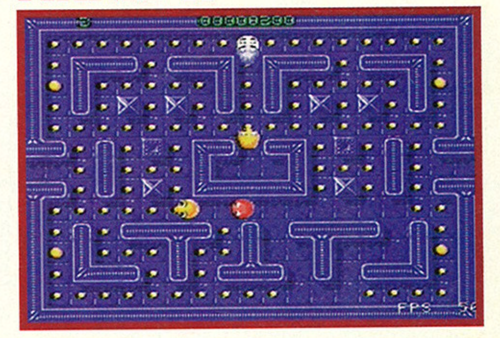
Esta estupenda *demo* pone de relieve la posibilidad de crear materiales complejos en los que la luz juega un papel importante. Un increíble robot metalizado que bien podría haber sido el protagonista de un videojuego comercial.

FEEDBACK



Demo tipo ***Amiga*** de esas que no aportan nada pero que resultan algo vistosillas. Demuestra los interesantes efectos que se logran cuando se entremezclan rotaciones con gráficos y, sobre todo, cuando no se borra el *frame buffer*.

MANIC X

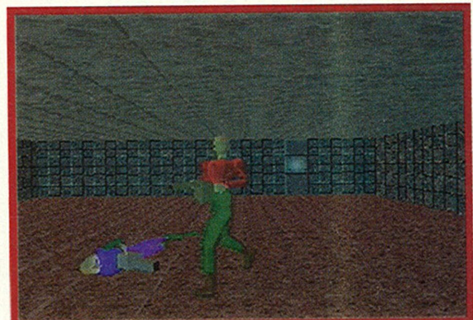


Versión moderna y en 2D del clásico PAC-MAN, aunque con unos gráficos que a muchos recordará al clásico MADMIX GAME. Tiene la pinta de estar acabado, con distintos niveles de juego, por lo que resultará incluso agradable de jugar.

SNAVE

La facilidad de ***PlayStation*** para gestionar todo tipo de entornos en 3D hace que resulte sencillo crear *shoot'em-up* en 3D como este SNAVE. Aunque no esta muy desarrollado, muestra los buenos resultados que una conjunción de *engine 3D* y *sprites 2D* puede proporcionar. De cualquier forma es necesario recordar que, en ciertas ocasiones, un buen polígono puede resultar mucho más efectivo que un *sprite*. Sobre todo en determinados campos.

HSFX



La anécdota del CD es este HSFX, una *demo* realmente mala que para nada hablará bien de las posibilidades de la ***Yaroze***. Escenarios pésimos, movimientos muy bruscos y personajes de risa. Un desprestigio para el *kit* de desarrollo de ***Sony***.

A PIE DE PISTA

EN EL GENERO DEPORTIVO LA CONSOLA ESTRELLA DE SEGA ESTA PERDIENDO TERRENO CON RESPECTO A LOS 32 BITS DE SONY. PRUEBA DE ELLO ES QUE MIENTRAS LOS USUARIOS DE PLAYSTATION HAN DISFRUTADO CON 14 SIMULADORES DE FUTBOL, LOS DE SATURN HAN TENIDO QUE CONFORMARSE CON LA MITAD. SIN EMBARGO, EN OTRAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS NO EXISTEN TANTAS DIFERENCIAS. ESTE ES EL CASO DEL BALONCESTO (8 JUEGOS DE PSX POR 6 DE SATURN), Y DEL HOCKEY SOBRE HIELO (4 PROGRAMAS DE PSX POR 3 DE SATURN). PARA MANTENER EL EQUILIBRIO, Y ANTICIPANDOSE A LA OLEADA DE SIMULADORES DEPORTIVOS LANZADOS A PRINCIPIOS DE TEMPORADA, SEGA HA DECIDIDO CONTRAATACAR EN LAS DOS ULTIMAS DISCIPLINAS MENCIONADAS.

▪ J. ITURRIOZ ▪





ALL STAR HOCKEY '98

SATURN ▪ CD ROM

La saga de ALL STAR HOCKEY sólo cuenta con un antecedente. Además, se trata de una serie creada expresamente para *Saturn*, que contó con el anecdótico honor de ser el primer simulador de hockey sobre hielo que apareció para cualquier consola de 32 *bits*. La excesiva lentitud en los desplazamientos de los jugadores en la primera entrega ha sido mejorada, lo que supone un apreciable aumento de la jugabilidad. Por lo demás, hay que destacar las impresionantes imágenes que pueden obtenerse a través de las repeticiones, siendo posible lograr espectaculares primeros planos. La actualización de plantillas de la **NHL** es acompañada por la aparición de selecciones nacionales, incluida la española, y por una impresionante base de









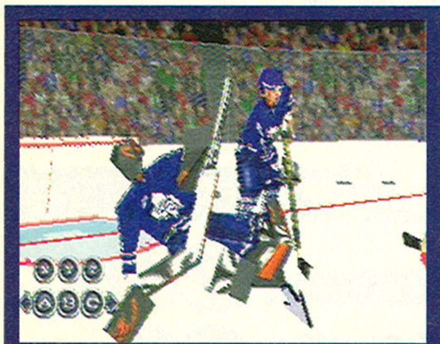


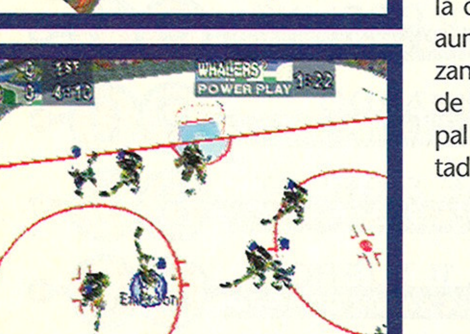


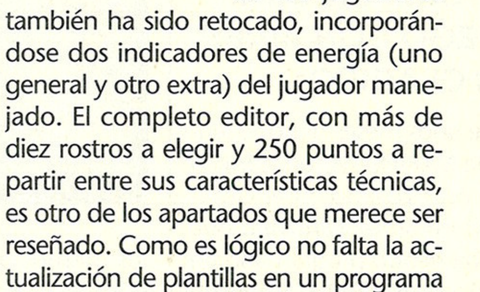













La saga iniciada con NBA ACTION'94 para *Mega Drive* está a punto de recibir su cuarta entrega. En esta trayectoria, **NBA ACTION'98** es el segundo compacto de la serie en formato ***Saturn***. El nuevo juego mejora la definición gráfica de los jugadores, aumentando la velocidad en sus desplazamientos. Este aspecto constituye una de las novedades, solventando el principal defecto de la primera parte. El apartado visual se completa por una impresionante oferta visual en la que pueden elegirse cámaras isométricas, reales, laterales y aéreas, con diferentes planos. El control de los jugadores también ha sido retocado, incorporándose dos indicadores de energía (uno general y otro extra) del jugador manejado. El completo editor, con más de diez rostros a elegir y 250 puntos a repartir entre sus características técnicas, es otro de los apartados que merece ser reseñado. Como es lógico no falta la actualización de plantillas en un programa a la altura de los mejores en su género.



datos de la pasada temporada. La posibilidad de que hasta 8 jugadores participen de forma simultanea pone la guinda en la nueva aventura de **Sega** que, como hemos dicho antes, viene a rellenar el hueco que se estaba formando en cuanto a simuladores deportivos. Esperemos que pronto dispongamos de nuevas propuestas para esta consola.







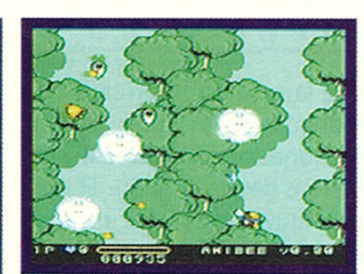


AMIGMANIA

Coordinado por

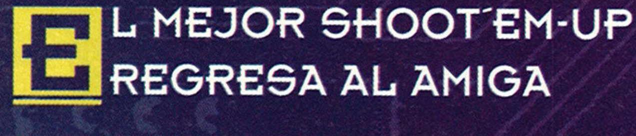
THE PUNISHER

AMIBEE, UN GRAN JUEGO CON AIRES DE CLASICO



Hace unos meses dimos cuenta de VARIDIAM, un curioso proyecto basado en el GUNDAM de *Super Nintendo* que estaba siendo programado en **Perú** por **Mr Byte**. El último objetivo de este muchacho es convertir a *Amiga* el famoso POP & TWINBEE que **Konami** realizo para *MSX* y *PC Engine*. El juego es un matamarcianos con grandes toques humorísticos que os recordará bastante a PARODIUS y que cuenta con los mismos gráficos de la versión de *PC Engine*, pero mejorados para *Amiga* con más colores, detalles, brillo e incluso *antialiasing*. Aún queda bastante tiempo para que este arcade este acabado, pero de momento tiene muy buena pinta. Os tendremos informados de su desarrollo.

G L O O M 3



EL MEJOR SHOOT´EM-UP REGRESA AL AMIGA



GLOOM fue uno de los primeros en mostrarnos que en Amiga era posible realizar un DOOM con toda la jugabilidad y diversión del original. Después vino GLOOM DeLUXE que mejoraba los gráficos de su antecesor y añadía algunos niveles nuevos. Transcurridos unos meses hemos podido probar la demo de GLOOM 3 o ZOMBIE GLOOM, y os podemos asegurar que sigue tan divertido como su antecesor. Como su nombre indica, los enemigos son zombies, fantasmas y todo tipo de entes sobrenaturales. El juego estará disponible en los próximos meses, os daremos cuenta de ello.

TOP CAPCOM

Juego	Compañía • Formato	Nota
PANG	TWILIGHT • A500	 94
GHOST & GOBLINS	ELITE • A500	 93
COMMANDO	ELITE • A500	 90
GHOULS & GHOST	SOFTWARE CREATIONS • A500	 89
S.S.F. II TURBO	FREESTYLE • A1200,CD32	 86

NOVEDADES

THE STRANGERS

89

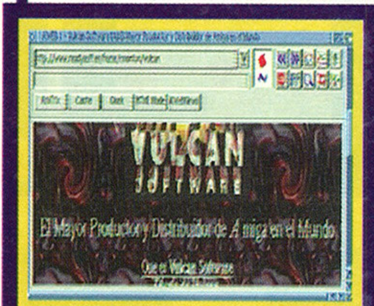
Vulcan Software sigue trayéndonos grandes juegos para nuestro ordenador. En esta ocasión es STRANGERS, un tributo a RENEGADE que veremos el próximo mes.

FLYIN' HIGH

82

Posiblemente el juego de conducción más impresionante de los últimos tiempos, aunque su extraño control le hace perder bastantes puntos en la valoración global.

UTILIDAD DEL MES



AWEB 3.0

A la espera de una nueva versión de IBROWSE, Amitrix se adelanta con esta nueva versión de su popular navegador, con grandes ventajas sobre su competéncia.

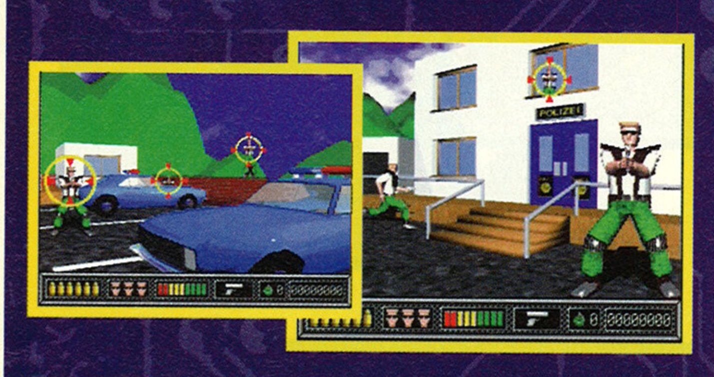
¿Alquien quiere ver juegos novedosos e increíbles? Pues estáis en el lugar indicado, en la sección preferida de los Amigueros de habla hispana. AMIGAMANIA se ha convertido en el último reducto de los usuarios latinos de Amiga. Si tenéis dudas no dejéis de escribirnos por E-Mail.

NOTICIAS



HARD TARGET

A PUNTA DE PISTOLA CON VULCAN SOFTWARE

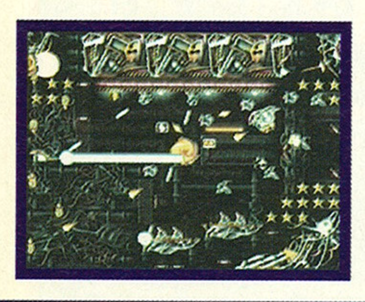


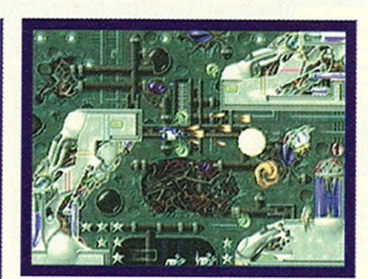


El mes pasado Vulcan Software nos anunció que iba a realizar un clónico de VIRTUA COP para Amiga, algo realmente increíble. Pero nuestra opinión ha cambiado al ver estas pantallas. Para agilizar la velocidad del juego se han sustituido los enemigos vectoriales por sprites renderizados, de manera que sólo los fondos están formados por vectores. Infórmate en la Web de Vulcan España en www.readysoft.es/home/rmonton/vulcan.

UN SHOOT'EM-UP AL ESTILO DE LOS CLASICOS

Paseando por **Aminet** hemos encontrado una *demo* de TRAUMA, un nuevo matamarcianos que promete darnos grandes dosis de diversión lúdica. Los que hayáis observado





las pantallas os habréis dado cuenta de que el juego se parece mucho a R-TYPE, sólo que con unos gráficos bastante mejorados. Este arcade incluirá opciones para dos jugadores simultáneos, distintas armas, decorados, *sprites* renderizados y gigantescos enemigos. Todo un acontecimiento para los amantes de los clásicos.



UNA BATALLA MAS ALLA DEL PLANETA TIERRA

Los que se pasaron horas y horas enganchados a SCORCHED TANKS, tienen la oportunidad de seguir la diversión con GRAVITY FIGHT, una versión espacial de este juego. Tal y como desvela el nombre, en esta ocasión manejaremos a un grupo de naves que deberá eliminar al contrario, y para ello controlaremos la fuerza e inclinación de las balas.

OTRO JUEGO PERDIDO POR FIN VE LA LUZ

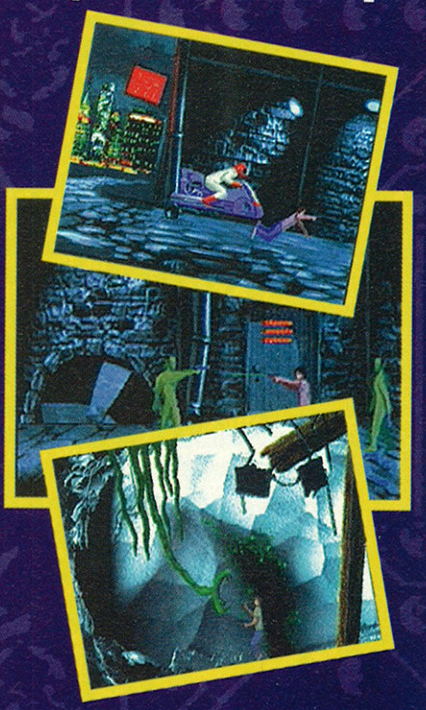
STREET RACER, el divertido arcade de conducción de **Vivid Image**, por fin estará disponible en las tiendas de la mano de **Guildhall Leisure** y **Epic Marketing**. El juego es bastante similar a las otras versiones, y estará disponible en disco y CD- Rom, versión que contará con una divertida intro en dibujos animados. Una gran oportunidad de diversión.



ON ESCAPEE

UN JUEGO QUE DARA QUE HABLAR

Meses atrás os mostramos las primeras pantallas de esta producción de Invictus Team, y ahora, habiendo jugado ya a la demo, os podemos adelantar que estamos ante uno de los mejores juegos que han aparecido para Amiga en los últimos tiempos.



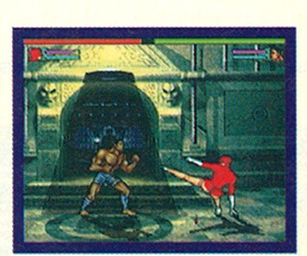
ONESCAPEE es una aventura que mezcla los elementos de ANOTHER WORLD y FLASHBACK creando un juego único en su estilo. Fondos impresionates, efectos de luz y el mejor rotoscoping que hemos visto hasta la fecha son algunas de sus bazas. Sadennes Software será la encargada de su distribución en todo el mundo, y podréis comprarlo a través de Internet. Un placer reservado a los usuarios poseedores de CD-ROM.

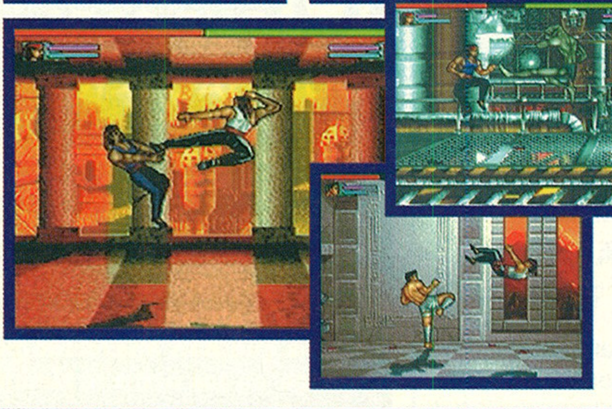
CAPITAL PUNISHMENT

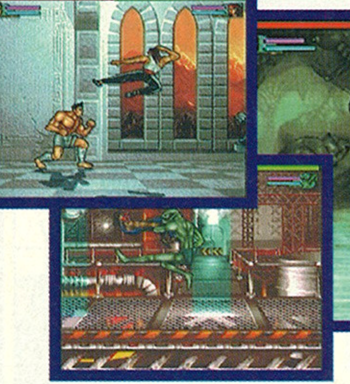














Hace muchos meses que queríamos pasar por la piedra a este colosal beat´em-up, pero su excesiva dificultad hacía imposible que superaramos más de dos combates seguidos. Gracias a un trainer proporcionado por sus programadores, por fin lo logramos, y aquí está la review. Técnicamente, **CAPITAL PUNISHMENT** es uno de los arcades de lucha más impresionantes que hemos visto en Amiga. La impecable realización de todas las animaciones, y la diversidad de golpes y escenarios unidos a increíbles efectos gráficos le hacen merecedor de una nota sobresaliente en este apartado. El sonido tambien se ha cuidado al máximo, y tanto las músicas como los efectos son muy buenos. CP cuenta con cuatro modos distintos de juego, que pueden entretenernos durante horas. ¿Cuáles son las carencias del juego? Pues son dos y hay que tenerlas muy en cuenta. En primer lugar, la variedad de luchadores brilla por su ausencia, y ninguno de los cuatro tiene la menor gracia. Esto sería un problema salvable si no fuera por la dificultad del juego, tan alta que roza la injugabilidad. Os garantizamos que jugaréis con él mucho tiempo, si es que no os cansáis de no superar jamás a los primeros enemigos. Es posible que si llegáis a controlar los movimientos de los luchadores incluso lleguéis a hacer algún fatality.

AGA

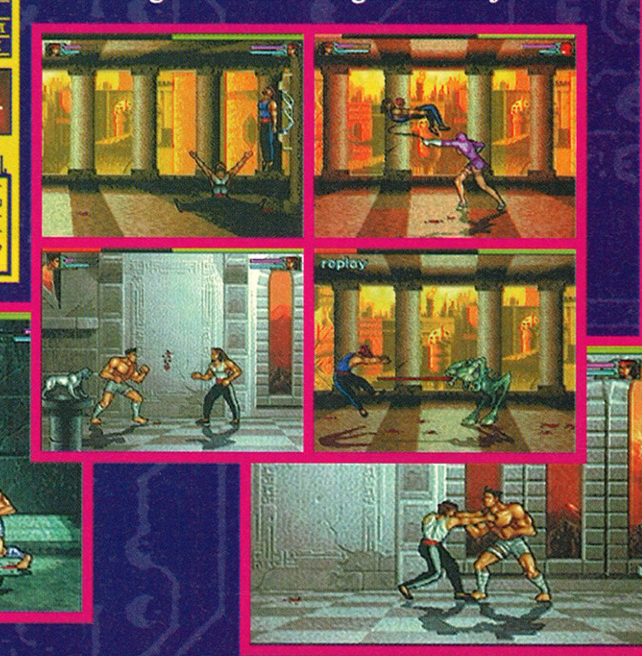
WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	4
RAM	2M
INSTALABLE	SI

95	GRAFICOS
91	SONIDO
89	MUSICA
79	JUGABILIDAD

GLOBAL **80**

Si crees que dominas a la perfección los arcades de lucha y que todos son muy fáciles, inténtalo con CAPITAL PUNISHMENT, un beat'em-up que se le resiste al mismísimo Doc.







EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS 3D
PARA TU PLAYSTATION
Cómpralo en tu
CENTRO MAIL
www.centromail.es
CROC
Guía a Crock en un viaje a través de un mundo maravillosamente renderizado en 3D, sobre un entorno de total libertad. Con seis mundos diferentes por explorar, incluyendo volcanes, bosques, glaciares y cavernas submarinas. 50 niveles, 50 enemigos diferentes y una docena de jefes de nivel que le mantendrán ocupado.
PlayStation
CROC LEGEND OF THE GOBBOS
PlayStation™
7.490 PTAS
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ©13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ©681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©534 37 19
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ©412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©486 00 64
• C/ Sants, 17 ©296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ©465 68 76
• C/ Soledat, 12 ©464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©22 47 29
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©59 92 88
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ©23 46 51
MADRID
Madrid
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©527 82 25
• C/ Montera, 32 2º ©522 49 79
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, ©880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, Loc. 11 ©652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 62 20
Móstoles Av. de Portugal, ©617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©246 38 00
MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©40 55 73
NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ©27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©46 34 62
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©29 30 83
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ©464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 © 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©371 13 16
PRÓXIMA APERTURA:
▪ Parque Corredor Torrejón - MADRID
▪ C.C.Burgo Centro Las Rozas-MADRID
▪ MURCIA
Haz tus pedidos en el teléfono: 902·17·18·19
También por Fax: (91) 380 34 49, o por e-mail: pedidos@centromail.es
Te lo enviamos a tu domicilio. Gastos de envío por Correo: España 400 pta. U.E 1.000 ptas.
SEUR Por Transporte Urgente: España Peninsular 750 pta. Baleares 1.000 ptas.

LINEA

Con las maletas ya preparadas para largarme unos días al caribe (chincha rabia), aquí estoy más contento que nunca dispuesto a responder a todo lo que me queráis preguntar. Os recuerdo que falta muy poco para Navidad, y que ya deberíais empezar a hacer vuestra preselección de objetivos de compra. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Me han llegado muchas cartas preguntándome qué es eso del canal de IRC #superjuegos. Se trata de un canal de conversación en tiempo real de Internet que hemos registrado para vosotros, y en el que podréis hablar directamente con los redactores de esta revista, hablar de videojuegos con todos los conectados y consultar las dudas que tengas. Para acceder a este canal sólo necesitas un programa específicos de Internet Relay Chat, que son el Mirc en PC, Ircle en Macintosh o Amirc en Amiga. Puedes encontrarlos fácilmente en la red (utiliza el Yahoo), y son shareware. Una vez que lo tengas entra en un servidor de Undernet (ejem. irc.pi.net) y entra en #superjuegos.

RESIDENT DE SATURN

*Hola, soy un orgulloso poseedor de una **Saturn**, y estoy preocupado por la falta de juegos en el **E3** de **Atlanta** para mi consola.*

*1) ¿Qué tal está el RESIDENT EVIL de **Saturn**? ¿Es mejor que el de **PlayStation**?*

2) Dime lo bueno y lo malo de estos juegos: FIGHTERS MEGAMIX, MANX TT y WIPEOUT XL.

*3) Tengo un catálogo de juegos de **Saturn**, y en él se anuncia el lanzamiento de juegos como MORTAL KOMBAT TRILOGY, ¿es esto cierto?*

*4) He leído que TOMB RAIDER 2 será exclusivo para **PSX**, ¿es imposible que se haga para **Saturn**?*

5) ¿Saldrán VIRTUA STRIKER y VIRTUA STRIKER 2?

*6) ¿Qué juegos de lucha saldrán para **Saturn**? ¿VIRTUA FIGHTER 3 es tan espectacular como parece?*

*7) ¿Se pueden conseguir los mismos gráficos 3D en **Saturn** que en **PSX**?*

Fernando Falcón, Madrid



Es cierto que la oferta de ***PSX*** es más completa y amplia que la de ***Saturn***, pero eso no quiere decir que te vayas a quedar sin juegos.

1) Tiene novedades que no incorporaba la versión de ***PSX***, pero globalmente es muy similar. La merma en calidad gráfica la suplen las novedades antes mencionadas, entre ellas dos Tyrant.

2) FIGHTERS MEGAMIX tiene un montón de luchadores de diferentes juegos de **Sega** pero carece la calidad de VIRTUA FIGHTER 2; MANX TT es muy jugable, pero gráficamente se queda lejos de SEGA RALLY (todavía no superado por nadie); WIPEOUT XL es tan divertido como el de ***PlayStation*** y, dentro de lo malo, le faltan las transparecias de ***PSX*** y tiene algún polígono saltarín.

3) Sí, de hecho ya se está anunciando.

4) Corre un rumor de que **Sony** firmó un acuerdo con **Core** para que TOMB RAIDER 2 de ***Saturn*** no saliera hasta pasado un año del de ***PSX***.

5) En principio se dijo que sí iba a salir el primero, pero no tenemos noticias.

6) KING OF FIGHTERS 97, VIRTUA FIGHTER 3, X-MEN VS. STREET FIGHTER, DARKSTALKERS 3, MARVEL SUPERHEROES... Vete a un salón recreativo y podrás comprobar que es impresionante.

7) Pues no, y pruebas tenéis sobre todo en juegos que han salido para las dos.



DIRECTA

CON THE SCOPE

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ ABE'S ODDYSEE, un maravilloso juego para quitarse el sombrero

TEMPLADO:

■ La lentitud en llegar juegos a Nintendo 64.

FRIO:

■ La fecha de lanzamiento de TEKKEN 3 sigue siendo una incógnita.

BUSCANDO A LARA



*Hola **Scope**, leemos siempre **SUPER JUEGOS**, tenemos una **Master System**, una **Snes**, una **Saturn** con 8 juegos, una **N64** con 3, un **Pentium** 160 y estas son nuestras preguntas:*
*1) ¿Podrías descensurar la foto de la revista de Agosto de **Lara Croft**?*
2) ¿Cuál es mejor, TUROK o DOOM 64?
*3) ¿El STARWING de **N64** será igual que el de **Snes**?*
4) ¿SONIC R será mejor que MARIO KART? ¿Quién es esa tal Emmy?
5) SUPERMAN 64, ¿será estilo MARIO 64 o NIGHTS?
*6) ¿Ralentiza el QUAKE de **Saturn**?*
7) ¿Saldrá el RAGE RACER 3? ¿Y alguno de DRAGON BALL?
Un saludo para todos y a ver si hacéis la sección más larga.

Daniel Caselles y Vicente Pina, Orihuela (Alicante)

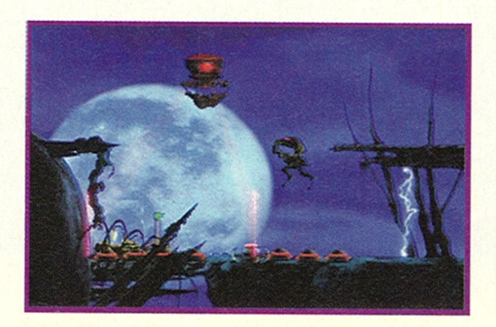
La verdad es que tenéis un arsenal de soportes imponente: 1) Pues creo que no sería lo correcto.
2) TUROK me gusta mucho más.
3) Lo puedes comprobar en este mismo número. Ah!, se llama LYLAT WARS (no me preguntes por qué este nombre).
4) Son diferentes. SONIC R es mucho más variado, no es sólo la carrera. Emmy es la novia de Sonic, y ya la pudimos ver en el SONIC DRIFT de ***Game Gear***.
5) No lo sé con seguridad, pero por las pantallas que he visto, me parece que tendrá algo de ambos.
6) La *beta* que tenemos se mueve bien.
7) Primero tendría que salir el 2. Si te refieres a una cuarta continuación de la saga RIDGE RACER, de momento no ha salido nada ni en recreativa. Sí, sale uno de ***PSX*** que se llama DRAGON BALL FINAL BOUT, y como siempre es de lucha.

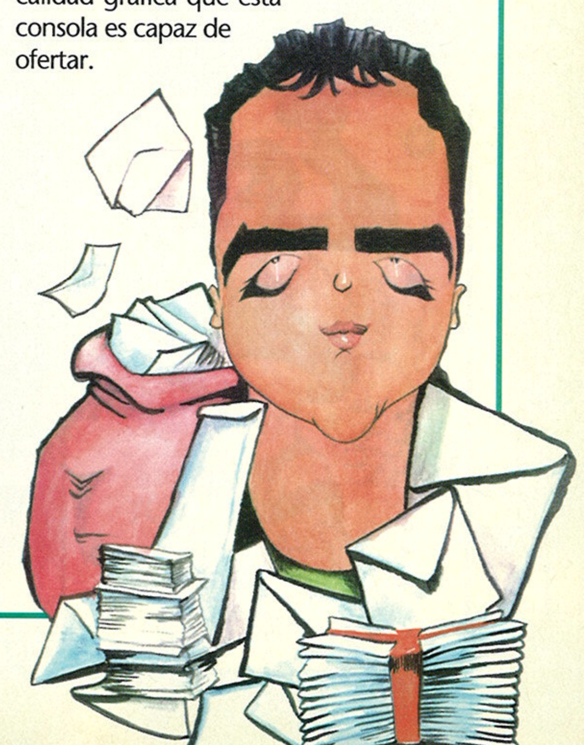
SATURNINO CONVENCIDO

*A ver si puedes aclararme mis dudas: 1)¿Para cuándo en **Saturn** el juego de **Psygnosis** LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS?*
*2) ¿Es seguro que el **Net Link** de **Saturn** no saldrá en **España**?*
*3) ¿Qué juegos te gustan más, los de **Saturn** o los de **PSX**?*
*4) ¿Por qué son más caros los juegos de **Saturn** que los de **PSX**?*
*5) ¿Para Navidad bajarán los precios de los juegos de **Saturn**?*
*6) Para terminar, desearía mandar un mensaje a los que «critican» a **Saturn** diciendo que es menos potente que **PSX**. Por fin se demostrará con SONIC R o PANZER DRAGOON SAGA lo que es capaz de hacer esta consola con ganas.*

Jacobo García Blanco, Marbella

Como andamos Jacobo. 1) Parece ser que no va a salir de momento.
2) En este mundillo jamás se puede asegurar nada, pero yo me jugaría la nariz de **Nemesis** a que jamás saldrá aquí. Por cierto, no cometas el error de comprarlo de importación, ya que sin un servidor de **Internet** especialmente preparado, ese aparato no vale para nada.
3) En ambas consolas tengo juegos a los que he dedicado muchas horas. En tiempo quizá el CD que más horas ha pasado delante de mí es el WORMS de ***Saturn***, pero mi favorito actualmente es el ABE´S ODDYSEE de ***PSX***. Eso sí, en cuanto a catálogo ***PSX*** tiene más que ofrecer.
4) Por varias razones: los *royalties* que se pagan a compañías, gastos de producción, el hecho de que al venderse menos que los de ***PSX*** hay que sacarlos más caros para amortizar su lanzamiento...
5) De las novedades no creo.
6) En eso estoy de acuerdo contigo. A ***Saturn*** la han desprestigiado muchos programadores, o bien vaguetes o bien incompetentes, que no han sabido o podido ofrecer a los usuarios juegos con la calidad gráfica que esta consola es capaz de ofertar.







La red interactiva que pondrá a cada uno en su sitio.

Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



LAURA PEREZ

Con los calores veraniegos todavía presentes, y como único refrigerio la bañera de vuestra novia, este mes vuelvo a molestaros de nuevo con mi presencia en esta revista. Debido a las numerosas cartas y el consiguiente aumento de los Golfomensajes, sólo dos consultorios este mes. Os fastidiáis.

SUPERGOLFO



VIRGINIA RUIZ

SECCION DE CONTACTOS

Hola ***Supergolfo****, soy tu admirador número 1,5. Es el segundo mes consecutivo que te escribo con este apodo. ¿Verdad que te mola? Suena muy poético. Por cierto, dime que te gusta más, que te escriban con apodos y con nombres reales. Pretendo llegar alto en esta sección, así que contestame:*

1) En inglés, punish quiere decir castigar. ¿Con qué os castiga ***The Punisher****, con su increíble olor a Tarzán o con sus bocadillos de alubias pintas con mayonesa y queso de cabrales?*

2) ¿Cómo aparece tanto en los anuncios de Central Lechera Asturiana?

3) ¿Es verdad que los de ***Disney*** *se inspiraron en el sobaco de* ***The Punisher*** *para crear los decorados de El Rey Leon?*

4) Me contaron que cuando tenía la regla la madre del ***Scopeta****, la leprosa, le salían cachos de páncreas. Confírmame eso.*

5) ¿Qué pasó con lo de las camisetas?

6) Desde que mi novia Begoña se fue a Madrid, estoy interesado en Cristina de Soria, que apareció en el número 63. Escribe y amémonos, cariño.

7) Ordena de mayor a menor belleza: ***Supergolfo****,* ***The Scope****,* ***The Elf****,* ***The Punisher****,* ***Mayerick****,* ***Doc****,* ***Nemesis****,* ***R.Dreamer****,* ***De Lúcar****,* ***Chip & Ce*** *y vuestro* ***Director de Arte****.*

8) ¿Cuándo te veremos comentar juegos como el resto de tus escla... esto compañeros?

Espero no haberte cansado y hasta el mes que viene, colega.

PD: Te espero Cristina. Hagamos que de escribirnos a esta sección pasemos a hacer locuras.

Elcabezade...clonada, Vigo

Nunca un apodo fue tan descriptivo. Te felicito, ya que exceptuando El Almorrana Crónica Verde no había ninguno que tuviera tanto que ver con tu físico. Sí, me gusta, ya te lo he dicho. Respecto a firmar con apodos o con nombre verdadero... sinceramente me da igual, aunque para las chicas prefiero nombre real con teléfono incluido y foto en bikini. Pasemos a contestar tus impertinentes cuestiones.

1) Nos castiga con muchas cosas. Con sus gritos, sus alabanzas a su **Amiga**, su dulce de leche traído directamente de **Paraguay**, sus restos pilosos (ha enmoquetado toda la redacción) y muchas cosas más. Sin embargo apuesto a que Rulfo es mucho mejor que tú, ya que aunque nos metamos con él vale su peso en oro (algo así como todo el que atesora el Banco de España).

2) Pues te equivocas, donde aparece es en el anuncio de Lila Pause, con su famoso jersey morado. En el de la Central Lechera Asturiana apareces tú persiguiendo a Begoña. Sí hombre, aquel día que os ordeñasteis mutuamente.

3) El sobaco de **The Punisher** no pudo inspirar esa película porque, si la has visto, recuerda que había claros y zonas rocosas. En cambio, Gorilas en la niebla sí que tuvo muchas conexiones con su sobaco. Otras películas que se inspiraron en él fueron Hair, El Bosque Animado, Grease, El Silencio de los Conpelos, La Mujer del Peluquero, Pelos de Paja, El Impelo Contracaspa, Casper, El Vello Durmiente, El Bueno, el Pelo y Malo; mitológicas como Cabello de Troya o La Guerra del Peloponeso; las protagonizadas por Vello Lugosi y Pelo Picapiedra; comics como Capilar America y muchas otras películas inspiradas en obras de Shakespelare, Pelope de Vega, etc... Todo esto sin contar que fue el principal productor del célebre consultorio de Melena Francis.

4) Me imagino que te lo contó tu madre que recogía basuras de los cubos de al lado de su casa para prepararos la cena. Sin embargo no estaba en lo cierto, ya que se debió confundir con algún resto del laboratorio que experimentaba con roedores situado en el piso de arriba. No te preocupes, son digestivas.

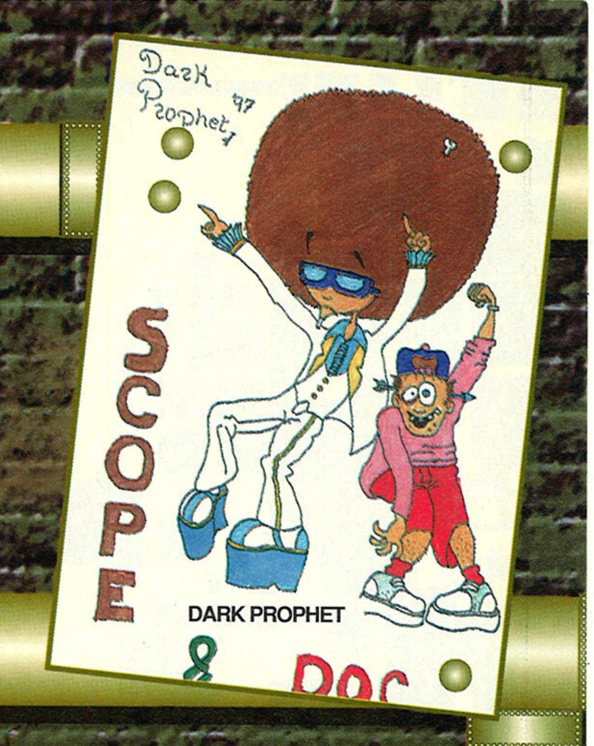
5) Pues aquí estoy yo peleando para ver si las consigo... Que mi anterior maquetador, Alfonso Vinuesa, contrajera la peste «dameargo» (una variante muy extraña de la común que le convirtió en un yuppy con deportivo incluido), ha llevado al traste de momento mis planes.

6) Si piensas que voy a convertir esto en una sección de contactos, vas listo. Tu novia vino a madrid, mas concretamente a mis brazos, tratando de huir de tu alitosis, pero eso no es excusa para que te intentes ligar a mis fans.

7) Difícil, pero déjame primero que los divida por especie. Entre los nacidos de hembra humana, el más guapo soy yo. Ya en el siguiente grupo, entre los nacidos de cualquier mamífero fértil, exceptuando claro está la hembra humana, de más a menos guapo pondría a **The Scope**, **The Elf** y **De Lúcar** (el orden no importa, porque tienen menos vida sexual que los astronautas del Mir). Entre los no nacidos, es decir, los que surgieron con mecanismos parecidos al plástico, metacrilato o PVC, están el inanimado **Chip & Ce** y el St. Andrews **Mayerick**. Por último, y ya entrando en la materia de los clónicos, tenemos a **R. Dreamer** (clon de El Quijote) **Doc** (clonado de una mosca cojonera rapera), **Nemesis** (clon de su propia nariz), el Director de Arte (clon de Carpanta) y **The Punisher** (clon de clon de clon de una ánfora griega cruzada con un armadillo adulto). Hala, ya está bien. Y no insistas, porque Cristina ya tiene su golfo. Sigue con tu alemanita.







SULTORIO interNECIO

VUELVE CRISTINA LA DE LA LETRINA

*ue hay **Supergolfo**, lamento escribirte con ocho meses de re-aso. Respecto a lo que me dijiste, me gustaría decirte que no e agradó nada, porque me trataste como una obsesa sexual me dijiste que tenía problemas con el sexo opuesto (lo cual no s cierto, créeme). Cuando escribí esa carta estaba interpretan-o un papel, y tú estás interpretando otro ya que me imagino ue en la vida real no te comportas así. Por tanto, sobra ese to-o idiota en tu respuesta. Aclarado el tema, te envío unas pre-untas que reconozco no tienen mucho interes.*

) ¿Hay alguien que no te mire con malos ojos en la redacción?

) ¿Por qué te molesta que te confundan con Mr. Bean por la alle?

) ¿Cómo es tu chica ideal?

) ¿Qué me puedes decir sobre el tal De Lucar que trabaja con-go?

*) ¿Te has ido de marcha con algún compañero de **SJ**?*

*) ¿En qué currarías si se te acabara el chollo de **SJ**?*

) ¿Qué fue lo que mas te sorprendió en tu último análisis de angre?

8) Esa sección nueva tuya, el basurero, ¿será en la que hablarás de tus ligues?

9) ¿Por que pides fotos a la gente cuando tú, la unica que has enseñado en la revista estás tapado con un gorro del Barça, pasamontañas y gafas de sol, cobarde?

10) ¿Tienes consola? ¿Te gustan los juegos tipo MORTAL KOMBAT?

11) ¿Eres de los que te gusta armar bulla en los campos de fútbol?

12) ¿Qué equipo ganará la Champions League?

Me despido recomendándote Trainspotting, si es que no la has visto ya.

Cristina Guerrero, Castellón

Vaya, ya era hora que te dignaras a escribir. Por cierto, he tenido que recortar alguna cosilla por falta de espacio, pero lo importante permanece. Una cosa, ¿por que te tomas en serio lo que digo y te ofendes, si tienes tan claro que interpreto un papel? Dicho esto, retomo mi papel. Respecto a tu obsesión sexual... Después de ver la foto que me has mandado, sigo pensando que tienes problemas con el otro sexo (ya te diré si por exceso o defecto de propuestas). Bueno, te contesto tus preguntas (algunas de ellas bastante sosas, otras no están mal).

1) Pues más que con malos ojos me miran como un bicho raro y con cierta envidia por el éxito que tengo entre las chicas, sus novias incluidas que me acosan continuamente.

2) Pues no me molesta. Mas me molestaría si, como a ti, me confundieran con **Boris Yeltsin** en plena cogorza y con tanga de cuero y motivos de leopardo.

3) Pues imprescindible que tenga dos piernas, que no tenga bultos entre ellas y que huela bien (Jesulín de Ubrique tampoco me vale aunque es cierto que reune estos requisitos). El resto de detalles son variables.

4) Pues que es soltero, casi treinta años, usa flequillo, hace pesas con palmeras de chocolate, tiene su casa en obras desde hace un lustro y lleva siempre el mismo estilo de camisas y zapatos ermitaños. Ah! Usa unas horribles gafas.

5) Pues sí, pero pocas. Tanto autógrafo y chica que se frota contra mí les acaba cansando.

6) Pues nunca me lo he planteado. Quizá fumigador, para eliminarte a ti y a tu familia de tu casa y venderla luego.

7) Pues que no hubiera restos de alcohol.

8) No precisamente. Más bien hablare de tu ropa interior, aunque quizá eso pegue más en Natura, por la de seres vivos que las pueblan y visitan.

9) Pues porque no creo que ninguno de vosotros sea muchas veces lo que dice. En tu caso mira, ya lo sé. Yo no pongo mi foto por razones legales... ya sabes, la pasma.

10) Pues claro, las tengo todas y llevo jugando desde hace 13 años. Me gustó el segundo, ninguno más.

11) Para estar callado me quedo en casa. Tu solo armas bulla en el zoo, y para que te den cacahuetes.

12) Lo único que sé es quién no la ganará, el Castellón F. C. por ejemplo (aunque se lo merece).

Gracias pero paso, no me gusta echar la pota en un tren. Hasta otra.

GOLFOMENSAJES

Pedro Villa, mándame un dibujo en grande y coloreado. **Schmidt**, **Pablo Bellas** y **Federico Gómez**, me guardo vuestros dibujos. En efecto **Seguero**, con tu carta y tu dibujo me limpié el bul. **Javier Román**, sí, volverá el basurero. **Ronaldo** y **Maldini**.. tsche tsche... pateticos. **Antonio Jesus**, si esperas que te escriba personalmente vas listo. **Kaos**, le leí tu carta a **The Elf** y ya te odia, ¡bienvenido al club! Tienes razón estoy menos ácido. **Antonio Murat**, por desgracia no puedo ayudarte... **XTR**, muchas gracias por la entrevista a **Nancho Novo**. **The Banisher**, me apunto tus sugerencias. **Donato**, aunque cambies de nombre en las cartas sé que eres tú (el olor a WC de tren te delata). **Dark Prophet**, conserva tus gambas. **Ignacio Valencia**, tienes la chispa de un protozoo. **Begoña**, gracias por tus piropos, tus cartas son cada vez mejores. Por cierto, se te olvidó el bolso en mi casa. **Rafael Hoyo**, muchísimas gracias por tu cinta. **Pablo Poveda**, dibujas como un chimpancé manco. Pero no te preocupes, escribes aún peor. **Dario Leiva**, ¿cómo pretendes que te publique esos garabatos? **Adrián** de Sevilla, que forma tan tonta de gastar boli. **Cayetano**, que te den... **Hunter**, ya le di una toba a **Chip & Ce** de tu parte. **Nickname**, no te metas con mis fieles. **Knucles**, tienes razón, regalar cosas subiendo precio no es un regalo. **Luis Villegas**, de México, a ver si me invitas. **Cyber-yayo**, casi me desmembro de risa con tu carta. **Miguel Cid**, nada ni nadie me censura. **Josechu Odoloste**, mucha mala leche pero poca imaginación. **Ozzy**, **Nancho Novo** da sopas con ondas a **Alice Cooper**. **Ignacio Fernández Ortiz**, que rollo eres tío, no sé ni cómo te aguantas. **Manuel Manzano**, si no te gusta esto es fácil... pasa de página. **Hadie**, ¿cómo eres capaz de seguir diciendo que eres una chica despues de mandarme tu foto, que pareces **Marcelino Camacho**? **Marcos Campos**, un saludo para Argentina. **Mucusman**, saludo doble este mes. **RGS** tu dibujo me ha gustado. Ya acabé. Por cierto, en el fondo... os... bueno, ya veremos.





MAPAS

NIVEL 8

Bueno, ya queda muy poco... pero ataros los machos porque lo que se os avecina es un auténtico infierno. El último nivel es una mezcla de lo anterior pero con más mala leche que nunca. Si lo lográis, sólo os quedará el dichoso Jefe Final.

SIMBOLOS

- ARMAS
- LLAVES
- CHECKPOINT
- SAVE POINT
- TELEPORT
- BONUS

NIVEL 8 MAPA 1

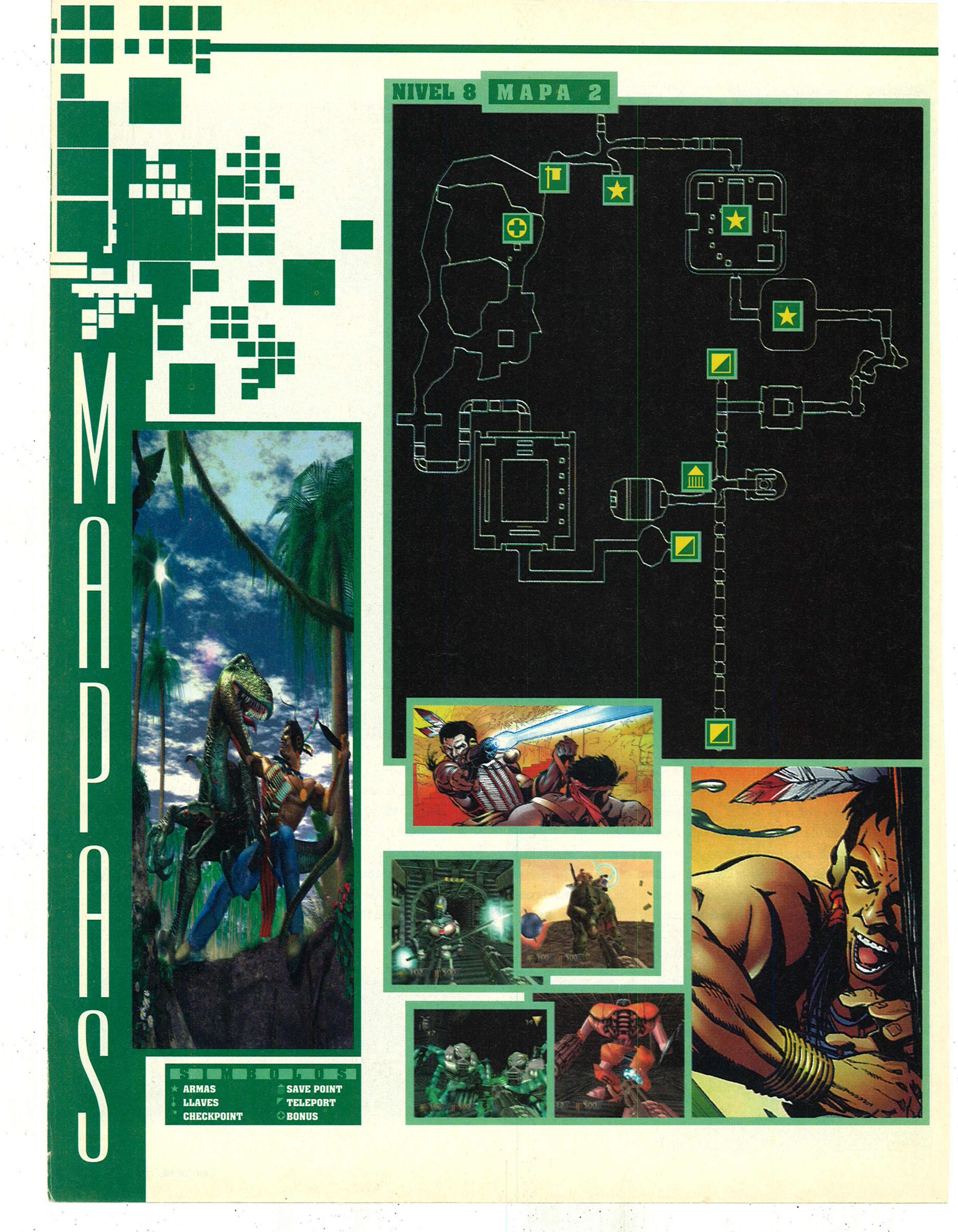
Para que os hagáis una idea de lo que os aguarda en el último nivel, nada más comenzar tendréis que enfrentaros a dos gigántescos Triceratops y varios lagartuchos de gran tamaño. Como en otras ocasiones, lo mejor es moverse con rapidez e intentar que se maten entre ellos forzando el fuego cruzado. Si no lo lográis, abriros paso con los cohetes y avanzad hasta los robots que guardan las cuevas. Parecen muy duros pero sólo son unos zoquetes con mucha chapa y muy poca agilidad. Ya dentro de la fortaleza la cosa se pone más peliaguda pero, con un poco de precaución y sin prisas, avanzaréis sin mayores problemas. Mucho cuidado con los robots amarillos porque éstos sí que aguantan bastantes disparos, tienen mejor puntería y un armamento más potente.



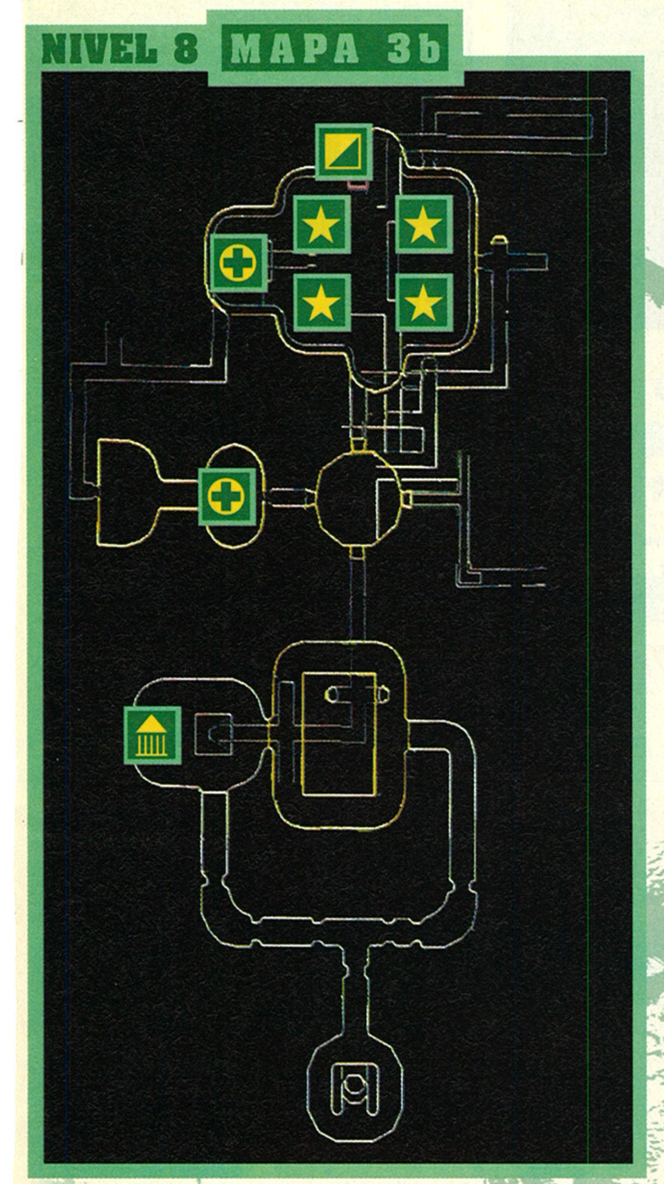







MAPAS
NIVEL 8
MAPA 2
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS

NIVEL 8 MAPA 3b



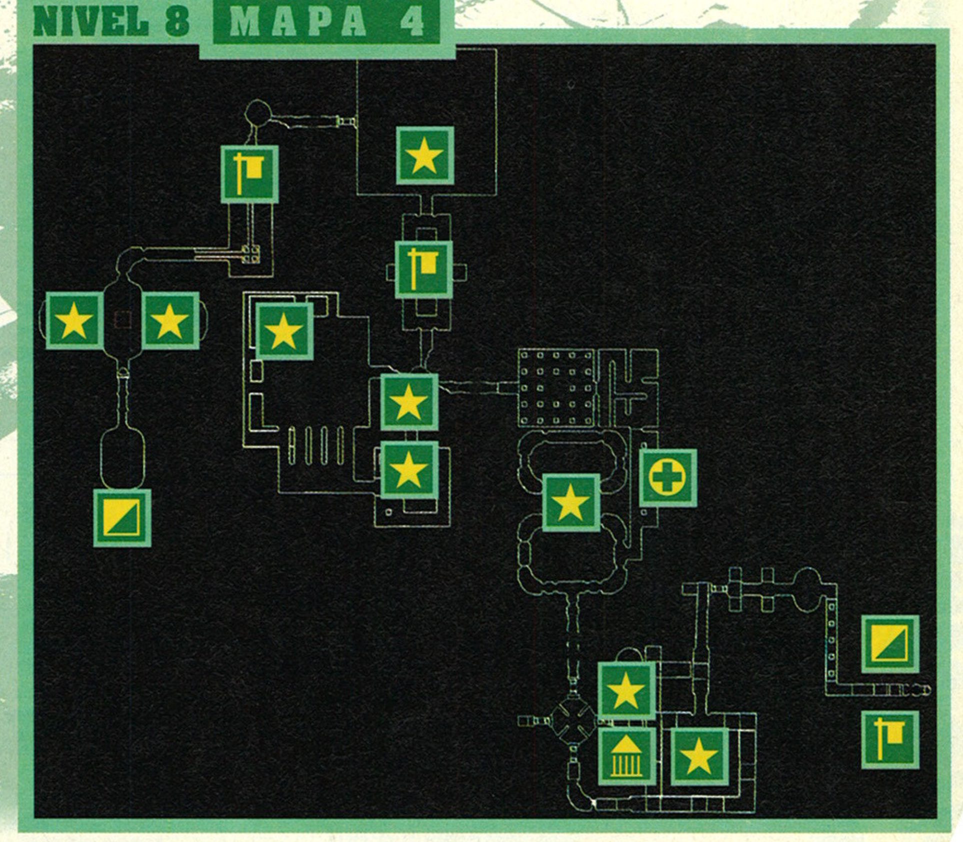




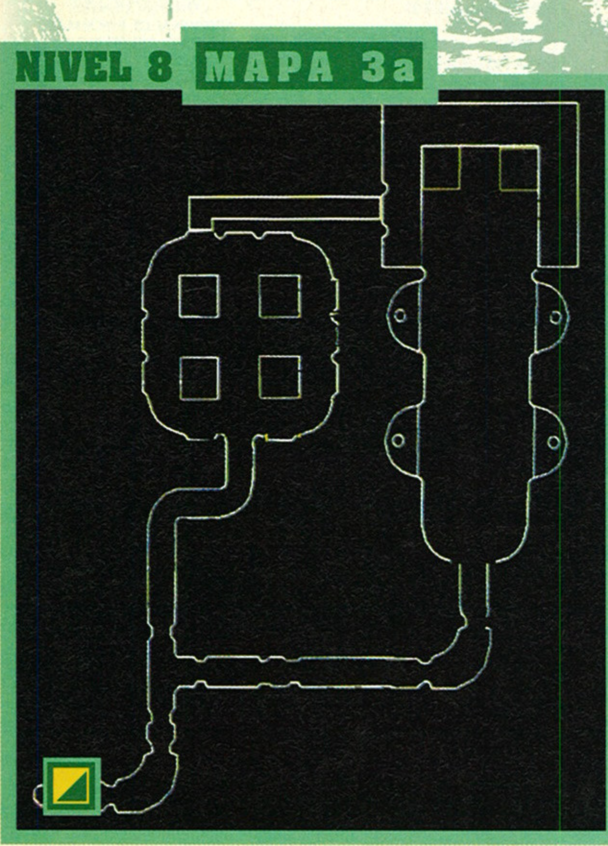
Tranquilidad y buenos alimentos, porque con la lava hemos topado. Enemigos aparte, en estas partes del recorrido vuestro principal problema son los lagos de lava y las trampas mortales del suelo. Las plataformas desperdigadas por estos escenarios son o muy pequeñas, o están bien guardadas por enemigos de peso. En el caso de que os precipitéis sobre la ardiente lava, procurad guardar la calma y saltar en vez de avanzar corriendo. En casi todos los casos hay un ascensor cerca o alguna plataforma para volver al punto desde el que nos caímos. Las trampas de los pasillos son otra cosa. Son pocas pero si no andas con cuidado te costarán unas cuantas vidas. Una vez descubierta la primera, os encontraréis con el resto. Las más peligrosas están casi al final del mapa dos.



NIVEL 8 MAPA 4



NIVEL 8 MAPA 3a



NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

EN GANDIA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANIAS, 62 46700 GANDIA (VALENCIA)
TELF: 96 2877436

- ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS. NUEVOS Y USADOS (SÓLO PSX, SATURN Y N64)
- VENTA: SNES, GAME BOY, M.DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION Y PC CD-ROM
- HORARIO: 10:30 A 13:00 Y 17:00 A 20:00





DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º
28013 MADRID
Tels:91- 523 20 87
929 11 81 51

IMPORTADORES: JAPON-USA-EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD
CARTUCHO - PC - ENGINE DUO R.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS - COMPRA VENTA
CAMBIO EN JUEGOS DE 2º MANO
32 Y 64 BITS Y ADAPTADORES MULTISISTEMA

NOVEDADES DE OCTUBRE

NEO GEO CD	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
KING OF FIGHTERS 97	TOURING CAR	STREET FIGTHER COL	YOSHI'S 64
PULSTAR 2	HOUSE OF DEAD	METAL GEAR	MACE
SUPER TAG BATTEL	XMEN VS STREET	XENO	SAN FRANCISCO RUSH

ENVIOS A TODA ESPAÑA

GAME MASTER

GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013 MADRID
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30



N-64
Golden Eye 007
Mission Impossible
Wild Choppers
Baku Bomberman

PSX
Ghost in the Shell
Marvel Heroes
Dragon Ball GT
Armored Core
Street Figther Collection

NEO GEO
King of Figthers 97
Super Tag Battle
Neo Bomberman

SATURN
Thunder Force V
Street Figther Collection
Dead or Alive
Salamander Deluxe Pack
Vampire Savior

COMPRA-VENTA DE SEGUNDA MANO.
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.





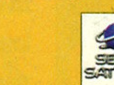
C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 50 22 15

967-507 269

¡¡¡ AVISO IMPORTANTE !!!
Este mes no nos compres ningun juego. Correrías el riesgo de gastarte menos dinero y además tenerlo al día siguiente en casa

PlayStation

ABE´S ODISSEE
ACE COMBAT
CASTLEVANIA
CROC
DARK FORCES
DRAGON BALL Z
FANTASTIC FOUR
FATAL FURY REAL BOUT
ISS PRO
FORMULA 1 97
MOSTER TRUCKS
MOTO RACER
MUNDO PERDIDO
NIGHTMARE CREATURES
PARAPPA THE RAPPER
PORSCHE CHALLENGE
RAY STORM
REBELT ASSAULT 2
STREET FIGHTER
PUZZLE
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
TOMB RAIDER
TOSHIDEN 3
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT II



AMOK
BUG TWO
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
DISCWORLD 2
DRAGON BALL Z
DRAGON FORCE
DRAGONS HEART
FIFA 97
JUNGLA DE CRISTAL
KING OF FIGTHERS ´95
LOST VIKINGS 2
MANX TT
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER
SONIC 3D
SONIC JAM
SOVIET STRIKE
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHIDEN URA

N64

BLAST CORPSE
DOOM 64
FIFA 64
GOLDEN EYE 007
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MULTI RACING CHAMPION
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
ISS DELUXE
KIRBY´S FUN PACK
KIRBY´S GHOST TRAP
LUCKY LUKE
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TOY STORY
VIRTUA FIGTHER 2
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envies dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

OFERTAS

ACTUA SOCCER - PSX
AIR COMBAT - PSX
ALIEN TRILOGY - PSX
BUS A MOVE 2 - PSX
CASPER - PSX S.S.
DINO DINI SOCCER - MD
DINOSAURIOS - SN
FIFA 97 - S.S.
GALAXIAN 3 - PSX
GRID RUN - PSX
KILLER INSTINC - SN
LOADED - PSX
NBA GIVE´N GO - S.N.
PITBALL - PSX
PREHISTORIC MAN - S.N.
RAYMAN - PSX S.S.
RESIDENT EVIL - PSX
RIDGE RACER - PSX
SKELETON WARRIORS - S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - S.S
TEKKEN - PSX
TOSHIN DEN - PSX
TRUE PINBALL - PSX
WIPE OUT - PSX
WORMS - PSX



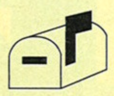


IMPORTACION
VAMPIRE SAVIOR
PANZER DRAGON RPG
STREET FIGTHER COL.



PAL
LYLAT WARS
DUKE NUKEN 3D

IMPORTACION
TOP GEAR RALLY
SONIC WINGS ASSAULT
CHAMALEON TWIST
ROBOTECH
BAKU BOMBERMAN
J.LEAGUE HUDSON
DYNAMITE LEAGUE SOCCER



DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID Y
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MARID



PEDIDOS:
CHOLLO 1: 523 23 93
CHOLLO 2: 549 78 25
U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS



PAL
ABE´S ODDISEY
FIGHTING FORCE
F1 97
OVERBOARD
NUCLEAR STRIKE
MOTO RACER
RAPID RACER

IMPORTACION
MAGIC USA
MARVEL SUPERHEROES
JUEZ DREDD
STREET FIGTHER COL.
DUNGEON DEATHTRAP
D&D COLLECTION
BREATH OF FIRE 3
COOL BOARDERS 2
TACTICS OGRE
FRONT MISSION 2
RESIDENT EVIL D.C.
EINHANDER
GRADIUS GAIDEN
CLOCK TOWER USA
FINAL FANTASY 7
DRAGON BALL FB
GUN BULLET
OGRE BATTLE USA
ROCKMAN X4

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS

llega con SPORT

El juego más espectacular y exclusivo con el que jamás hayas soñado

PC Barça



EL PRIMER CLUB DEL MUNDO CON SU PROPIO JUEGO DE PC.

Muy pronto el Barça estará en tus manos. Decidirás las alineaciones y las tácticas para ganar a los mejores equipos del mundo. Podrás conseguir la liga, la Copa de Europa y la Copa Intercontinental, si no eres destituido antes por la Junta Directiva...

Además, podrás consultar la historia y las alineaciones de todos y cada uno de los partidos que el Barça ha jugado desde su fundación (más de 6000).

YA EN TU KIOSCO

PC BASKET 4.5

El Programa de baloncesto para ordenadores PC y compatibles

Liga regular 96-97
Play offs 96-97
Liga europea con 32 equipos

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE







DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE KONAMI



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96



EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO TREPIDANTE. INCLUYE GAFAS EN 3 DIMENSIONES



PRECIO RECOMENDADO 4.995 PTS



DESCUBRE LA MAGIA DEL MEJOR BATTLE RPG JAMÁS CREADO PARA PLAYSTATION

UN VERTIGINOSO DESCENSO A LOS INFIERNOS EN BUSCA DEL TESORO MÁS LEGENDARIO





LA CARRERA FUTURISTA MÁS ESPERADA DEL MOMENTO QUE TRIUNFÓ EN LOS SALONES RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35